독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

게임챔프 마당

슈퍼패미컴 화이널 환타지V-10개의 전설편- / 마리오 페인트 / 란마 1/2

메가드라이브 베어너클 II / 미키와 도널드 명작공략 / 중장기병 레이노스

패밀리 열혈 격투전설 / SD건담 가차폰 전사5

CD롬 정보국 CD소닉 / 화이널 화이트 CD

아케이드 골든 액스 / 아랑전설2

스페셜「스포츠 게임 빅3」대공개 RBI4 프로야구(MD) / 수퍼화이어 프로레슬링2(SFC) / 패미스타 '93야구(FC)

♠게임명인이 추천한「베스트 완전 공략집」♠

베스트 게임 「완전 공략집」

베어너클 II

수퍼알라딘보이	현지 발매일	93/01/14	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세 가	용량	16메가	대 상	국교생 이 상
	현 지 발매가	7,800엔	기타	국내동시 발매	게 임 난이도	ABC ⓓEF

16 메가의 압권!! —

세가가 오랜 기간 심혈을 기울여 제작해온 베어너클 2가 드디어 발매되었다. 메가드라이브로서는 현재 까지의 최고 용량인 16메가로서 모든면에서 전편을 훨씬 능가하는 수준이다. 각 캐릭터는 특유의 필살기 및 10여 종류의 기술을 구사하며 크기도 훨씬 커졌다. 배경 음악은 더 수퍼 시노비, 베어 너클, 샤도우 댄서 등으로 유명한 세가 전속 사운드 프로그래머 유조 코시로씨가 맡음으로서 게임의 분위기에 딱맞는 분위기를 연출하여 플레이어를 더욱더 즐겁게 해준다. 그러면 각 캐릭터의 기술과 스테이지별 특징을 중심으로 게임의 전반적인 공략법을 알아보자.

각 캐릭터의 기술 —

캐릭터들의 기술은 크게 6가지로 나눌수 있다.

잡는 기술 —

먼저 잡는 기술. 특히 베어 너클 2에는 잡기 기술이 다양하다. 적을 잡아 던지는데만 그치지 않고 백드롭, 백스루, 저먼 스플렉스, 썬더 바디 슬럼 등. 복합적인 공격을 구사할수 있다. 잡는 기술중에서 가장 강력한것은 맥스의 아토믹 드롭으로 적의 체력을 한번에 날려 버릴 정도이다.

맥스의 아토믹 드롭

후방 공격, 모아치기 —

이 두개의 기술은 사용의 기회가 적은 기술이다. 후방 공격은 적에게 둘러 싸여 있을때 사용하면 그런데로 유효하지만 자신도 피해를 입을수 있으므로 필살기를 사용하는것 보다 못하고, 모아 치기는 사용할 경우 위력은 있지만 기를 모으기 때문에 적이 많을 때는 사용하기가 어렵다.

맥스의 후방 공격

필살기술 —

적이 둘러싸고 있을때 이와같이 하는 것이다. 비록 체력은 감소하지만…

필살기에는 적을 강타 했을 때만 체력이 소비되는 타입과 사용할 때마다 체력을 소비하는 타입이 있다. 전자의 필살기는 위력이 작아도 기를 사용하는 동안은 완전 무적이기때문에 적에게 포위당했을때 유효하며 후자의 필살기는 무적은 아니지만 위력이 크다. 주로 연속기에 이어서 사용하면 좋을것이다. 이 특징을 효과적으로 사용하도록.

닷슈기술 –

닷슈 기술은 패드를 한방향으로 두번 눌러주며 B버튼을 사용하는 것으로 사용하기 쉽고 위력도 크다. 사용할 기회도 상대적으로 많아지기 때문에 가장 많이 사용하게 될것이다. 이 기술을 효과적으로 사용하려면 보통의 공격을 2~3회 걸어준후 마지막에 닷슈기술을 걸면 큰효과를 볼수있다. 여러 적에게 동시에 효과를 볼수도 있는 유용한 기술.

엑슬의 그라운드 어퍼는 위력도 크고 사용하기 쉽다

점프 기술 –

수직 점프 할때에 사용하는 수직 점프킥은 빠르게 돌격해 들어오는 적에 대해 절대적인 위력을 발휘한다. 옆으로 점프하여 공격하는 날아차기는 위력이 작지만 반대로 효과 범위가 넓고 멀리있는 적을 한번에 공격할수 있는 이점을 가지고 있다. 점프해서 패드 방향키를 밑으로 해서 쓰는 기술은 적이 쓰러지지 않고 그로키 상태로 되므로 착지하여 그대로 연속기술을 쓸수 있다. 점프 기술은 사용하기에 따라 여러 응용기가 나올수 있으므로 독자 여러분도 연구해보시길…

브레이즈의 수직 점프킥이다

넘기기 기술 –

적에게 연속해서 통상 공격을 가하면 자동으로 연속 기술에 들어가게 된다. 5발 연속으로 가격하면 적은 넘어지게 되는데 넘기기 기술은 이 연속 기술을 도중에 중단하고 적이 죽을 때까지 계속해서 공격할수 있게 해준다. 연속 기술로 4발을 가격한후 잠시 공격을 늦췄다가 다시 공격을 계속하는 것만으로 전캐릭터가 가능한 기술이다.

특수한 기술을 사용하는 적에게는 통하지 않는다

4명의 선수로 다양하게 즐기자

등장하는 캐릭터는 모두4명 –

주인공을 4명의 캐릭터 중에 마음대로 선택할 수 있다. 4명의 캐릭터가 전부 기술이 다르다. 16메가라는 방대한 용량에

다루기는 좀 힘이 들어도 그 힘은 대단하다

아주 걸맞는다. 선택할수 있는 캐릭터가 다양한 만큼 재미도 몇배로 증폭되었다. 모든 캐릭터의 기술을 익혀 진정한 베어너클의 승자가 되어보자!

전편의 주인공. 더욱 강인해진 모습으로 재등장 했다.

역시 전편에서 맹활약한 여성 파이터. 멋진 기술들을 구사하여 남성 플레이어들을 매료시킨다.

체구는 비록 작지만 위력은 무시 못한다. 롤러를 타고다니는 캐릭터.

필살기는 승패를 좌우한다 –

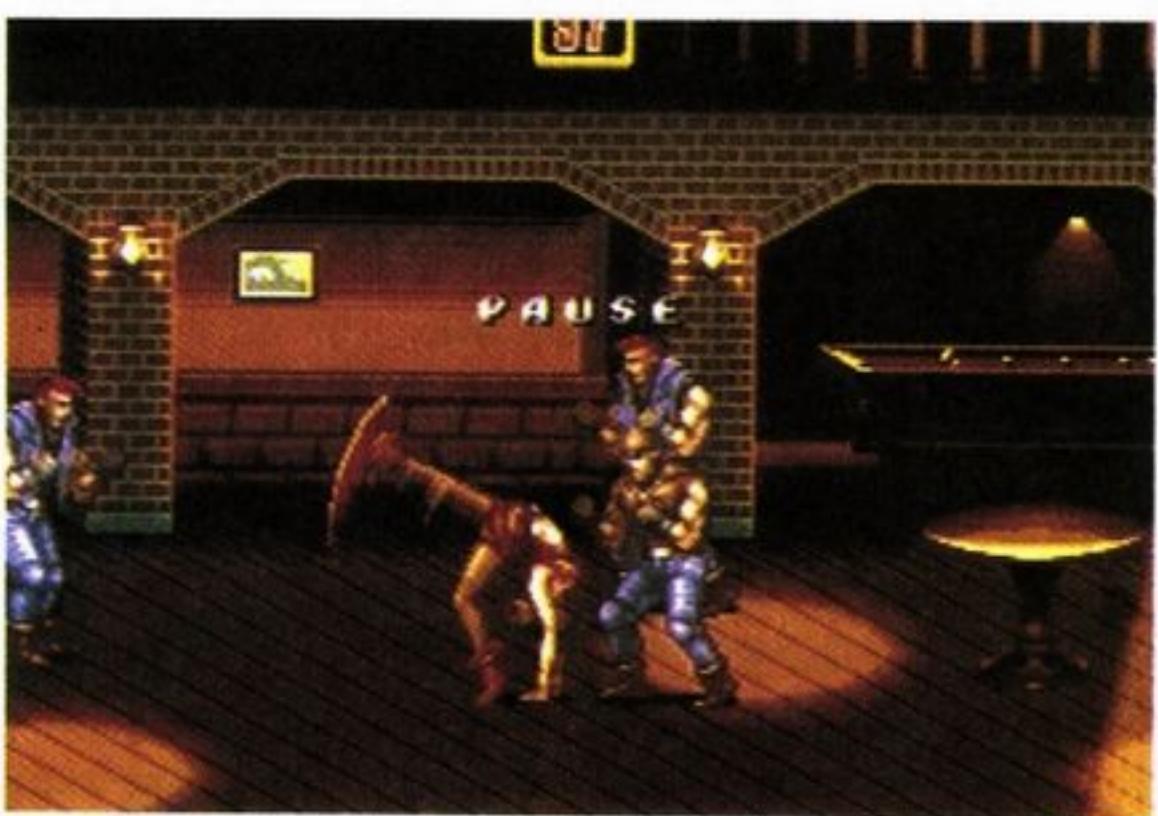
엑슬 : 가장 무난히 싸울수 있는 캐릭터. 특기로 가지고 있는 그랜드 어퍼는 전면의 여러 적들을 한꺼번에 쓰러뜨릴수 있는 강력한 기술이다. 연속 공격으로 일단 그로키 상태로 만든후 그랜드 어퍼를 사용하면 효율적으로 적을 처치할수 있다. 필살기로는 드래곤 스매시와 드래곤윙이 있는데 드래곤 스매시의 경우 연속 어퍼컷으로(마치 승룡권과 같은 것이다?!) 상대에게 치명적인 피해를 입힐수 있지만 공격 시간이 길고 공격중 완전히 후방을 노출 시키기 때문에 위험 부담을 안고 있는 기술이다. 그에 비해 드래곤윙은 기술이 실패해도 체력이 감소 되지않고 한번 사용에 주위의 적이 모두 쓰러지기 때문에 부담없이 사용할수있다. 강한 적(보스같은)에게는 드래곤 스매시를 사용하고 많은 적에게는 드래곤윙을 사용하여 전진하자.

엑슬의 그랜드 어퍼

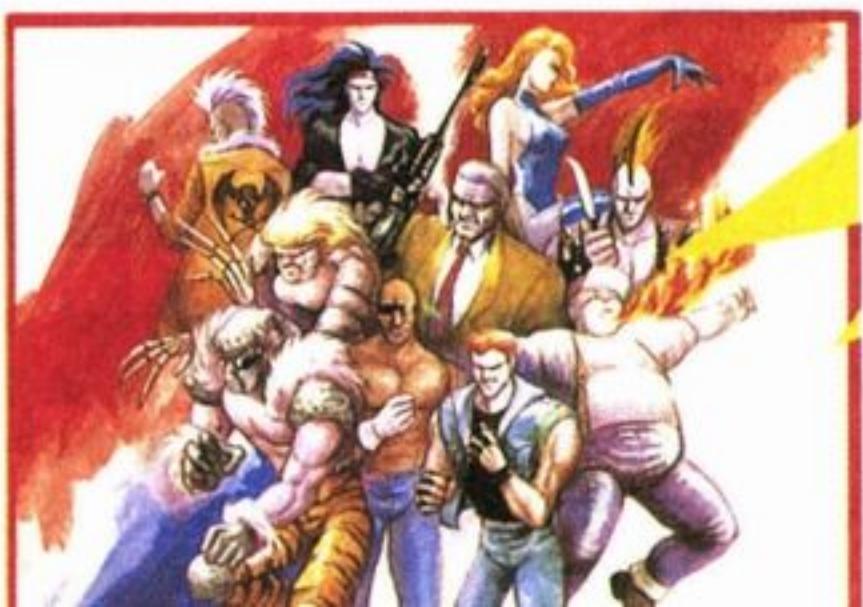
드래곤 스매시를 사용하면 적의 체력을 절반 이상 감소 시킬수 있다

적에게 둘러쌓였을 때는 주저하지 말 고 드래곤윙을 !

보스와의 1 : 1 대결에서 기공장을 사용하는 것이다 !

브레이즈 : 여성 캐릭터 답게 사용하는 기술도 모두 유연한 몸동작을 바탕으로 한것들이다. 특기로 갖고있는 공중 날기 기술은 전방 중거리의 적에게 타격을 입힐수 있는 특기로 유용하게 쓰일 것이다. 필살기로는 기공장과 원무각이라는 동양무술 계열의 기술을 갖고 있는데 기공장은 효과가 큰반면에 체력이 많이 소모되고 원무각은 적에게 타격을 주지 못했을 경우 체력이 소모되지 않는 장점이 있으면서 효과가 기공장보다 작은 단점이 있다. 따라서 기술을 효과적으로 사용하려면 보스같은 체력이 높은 적에게는 기공장을, 주위에 적이 둘러싸고 있을때는 원무각을 사용하는 전법이 좋다. 기공장을 사용할 경우 후방이 1초간 적에게 노출 되므로 반드시 주위의 적들을 없애고 체력이 강한 캐릭터를 집중적으로 공략해야 할것이다.

원무각은 주로 후방의 적을 노리는 기술.

공중날기. 위력은 그다지 강하지 않지만…

맥스 : 플레이어가 선택 하는 캐릭터중 가장 파워가 세다. 가지고 있는 기술들도 거구에 알맞는 기술들로 적에게 치명적인 타격을 입힌다. 특기로는 베어헥과 슬라이딩 시저스가 있는데 베어헥은 기술을 거는 시간이 2초 정도 걸리므로 그동안 적에게 완전히 노출된다는 약점을 가지고 있다. 주위에 적이 없으면서 강한적 단한명을 앞에놓고 사용하면 좋을 듯… 그러나 보스에게 이 기술이 잘통하지 않는다는 점을 상기 할것. 필살기

베어헥을 쓰는 동안은 무방비 상태로 된다.

로는 썬더 태클과 봄버 너클이 있는데 봄버 너클은 핀치에서 탈출할때 주로 사용하면 유효하고 썬더 태클은 적들이 일렬로 늘어서 있을때 사용하면 한꺼번에 다수의 적에게 피해를 입힐 수 있다.

슬라이딩 시저스는 여러명을 쓰러뜨릴수 있다.

세미 : 체구는 작지만 특유의 빠른 기술로 상대를 제압한다. 특기로 롤러업과 개구장이 꾸짖기(?)라는 기술을 가지고 있는데 두기술 모두 체력을 소비하지 않고 상대에게 많은 피해를 줄수있는 유용한 기술이다. 필살기로는 콕스크류킥과 더블 스핀킥이 있는데 콕스크류킥은 다가서기 힘든 적에 맞설때 유용하며 더블 스핀킥은 자신의 주위에 적이 모여 있을때 사용하면 적은 체력 소모로 많은 적에 피해를 줄수 있다.

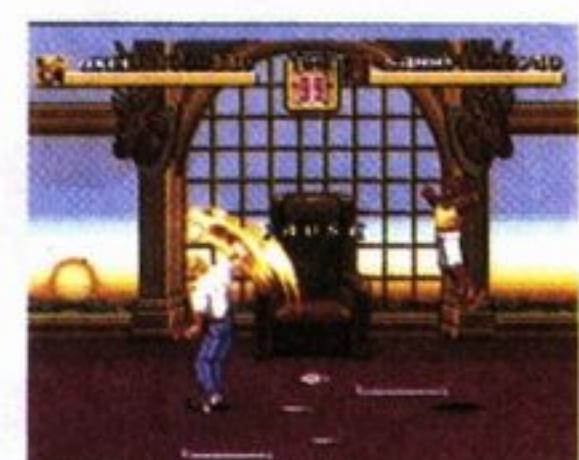
콕스크류킥을 사용해서 몸집이 큰 캐릭터를 상대하자.

더블 스핀킥을 사용하면 주위의 적이 모두 피해를 받는다.

대전모드도 준비되어 있다

이 게임의 특징은 본게임 이외에 따로 대전모드(BATTLING)가 준비되어 있다는 점이다. 마치 스트리트 화이터 2를 연상하게 하는… 대전모드에서의 무대는 여러가지가 준비되어 있다. 각 스테이지의 주요 부분에서 대전을 하게 되는데 대전 무대는 마음대로 고를 수가 있다. 대전 모드에 들어가게 되면 우선 플레이어 셀렉트를 하고, 두번째로 스테이지를 고른 다음 스페셜의 ON/OFF 를 정한다. 스페셜의 ON/OFF는 필살기를 사용할것인지 안할것인지를 가리는 것이다. 종래의 대전게임에서 느껴보지 못한 색다른 재미를 느껴보도록…

스테이지 5의 폭탄이 투하되는 곳에서도 싸울 수 있다.

대전모드. 각자 캐릭터의 고유 기술을 십분 발휘해 보자. 이 모드에서 많은 경험을 했다면 본 게임에서의 적들은 우스운 상대가 될 것이다.

마지막 스테이지를 미리 가볼수도 있다. 이곳엔 칼들이 바닥에 널려있는데 마음에 드는 것을 골라 사용해 보자.

여덟개의 스테이지에 도전하자!

전작에서도 그러했듯이 스테이지는 모두 8개이다. 하지만 한 스테이지를 다시 몇개로 구분했기 때문에 실상 스테이지는 많아지게 된 것이다. 각 스테이지의 배경화면도 요즘 게임의 추세에 맞게 다양하면서 멋이 있다. 스테이지 진행은 보통 가

로 스크롤이며 가끔 대각선 스크롤이라든지 세로 스크롤이 첨가 되어있다. 때문에 게임에 변화를 주어 지루하지 않게 되어있다. 스테이지의 중간중간에는 여러 구조물들이 놓여있다. 드럼통도 있고 쓰레기통도 있고 여러가지 구조물들이 널려있다. 그 구조물들을 부수게 되면 그속에서 각종 아이템들이 속출한다. 점수를 올리는 아이템도 있지만 체력을 올리는 중요한 아이템도 있다는 사실을 명심하라.

옵션메뉴로 들어가서 유조 코시로의 음악을 감상하자. 재미있는 효과음들도 많으니 들어보도록.

스테이지 1 "도시에서"

에리어 1 —

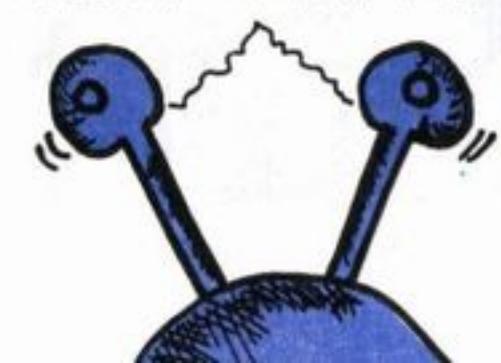
처음에 만나는 적은 가죽잠바 입은 건달과 펑크족들이다. 게임 전체에 꾸준히 나오는 적이므로 특징을 잘 파악하도록 한다. 거리를 지나며 중간중간의 구조물을 파괴하여 그 아이템을 취하도록. 카페앞에 다다르면 첫보스가 나타나게 된다. 이 보스는 칼을 빼들고 플레이어에게 던진다. 접근전으로 잡아 넘기면 쉽게 이길수 있을 것이다. 출구 옆의 노란 표지판은 파괴할 수 있는 것이다. 그속의 아이템을 먹도록 한다.

보스도 역시 펑크족이다.

단도를 앞세우고 무조건 전진하는 적. 아주 단순하게 공격을 하지만 상당히 곤란한 적이다. 필살기를 써서라도 없애야 한다.

에리어 2 —

탁자가 놓인 실내. 등불이 은은하게 비추고 있는 이곳에서 결투를 벌여야 한다. 탁자와 의자를 부수고 아이템을 얻자. 이곳에선 적이 떼지어 나오므로 조심해야 한다. 적에게 포위됐을땐 체력을 아끼지 말고 필살기를 쓰도록 한다. 이곳에서 처음 채찍을 들고 있는 여자가 출현한다. 가능하면 날아차기를 쓰지 않도록. 채찍에 맞으면 강한 전기에 감전되어 버린다. 유도해서 잡는 기술을 사용하는것이 유리하다. 하디스트(HARDEST) 모드시 이 여자는 파란 체력 게이지가 두번이나 바뀌어야 노란 체력 게이지로 돌아온다.

탁자를 부수고 아이템을 획득한다.

적이 떼지어 출현. 필살기를 적당한 시기에 사용하는것이 중요하다.

본데이지는 상당히 강한 체력의 소유자.

에리어 3 —

비가 퍼붓는 거리에서 사투가 시작된다. 처음에 신장이 아주 긴적이 가만히 버티고 있는데 그것이 보스이다. 보스의 이름은 바본(BARBON). 앞으로 다가가면 보스가 갑자기 상의를 찢으며 "컴온" 하고 소리친다. 보스는 플레이어의 공격을 어느 정도 막아낼 것이다. 보스의 던지는 기술은 상당하므로 너무 접근 않는것이 좋을 것이다. 보스를 쓰러뜨리면 이번 스테이지를 클리어하게 된다.

다가서기전에 다른 약한 적들을 먼저 없애자.

보스와의 혈투.

스테이지 2 "밤중의 철교"

에리어 1 —

멋진 도시를 배경으로 철교위에서 대결이 펼쳐진다. 철교 중간중간에 폭주족의 오토바이가 돌진해오는데 그럴 때는 날아차기 계통의 기술로 폭주족을 오토바이에서 떨어뜨리면 된다. 날아 차기로 쓰러뜨린후 넘어지는 오토바이에 부딪치면 체력을 소모하게 된다. 넘어진 오토바이는 폭발까지 하기 때문에 플레이어를 당혹케 한다. 다리의 끝에 다다르면 트럭이 한대 대기하고 있는데 그곳에서 혈투를 벌인 후 타게된다. 트럭옆의 구조물엔 통닭도 있으므로 먹도록 한다.

점프해서 가격하면 오토바이를 쓰러뜨릴 수 있다.

오토바이족은 강하게 돌진하며 폭탄까지 던진다.

트럭안으로 들어가기 위해서는 적들

에리어 2 —

트럭 안에서의 전투. 칸프와 대결을 벌이게 된다. 칸프를 처치하게 되면 부하들이 몰려들게 되므로 조심하자. 위험할때는 필살기를 사용해도 괜찮다. 적을 모두 없애면 트럭문을 부수고 밖으로 나가게 된다.

응원을 하던 적이 달려든다. 당황하지 말고 처리하자.

적들이 벽에 붙어 응원을 하고 있다.

트럭문을 부수고 밖으로 나간다.

에리어 3 —

트럭앞. 아직은 완성되지 않은 철교위를 걷는다. 진입금지 표지판이 위험을 경고하지만 그것을 부숴 아이템을 취하도록 하자. 끝부분에 도달하게 되면 아직 바닥을 깔지 않은 곳이 나오는데 이곳에서 보스를 만나게 된다. 등에 로켓을 달고 날아다니며 공격해온다. 보스의 돌진은 강력하기 때문에 보통 공격은 힘들다. 그곳에서 통닭이 나오니까 그것을 믿고 필살기를 쓰도록 하자.

에리어 3의 첫부분. 위험을 나타내는 바리케이트가 가로막고 있다.

로켓을 단 보스. 돌진해올때 조심해야 한다.

스테이지 3 "공원"

에리어 1 —

저 멀리 디즈니랜드가 보인다. 공원 거리엔 벤치가 놓여 있다. 벤치에서 잠자고 있는 적은 갑자기 깨어나 플레이어를 공격한다. 공원건물 안으로 들어가는 입구에서 다수의 적과 싸우게 된다. 공원건물안의 처음부분은 1스테이지와 비슷하게 진행된다. 게임 머신을 부수고 아이템을 먹자. 피라테스(PIRATES)라는 곳의 입구 앞에서 적을 없애고 들어가도록 한다.

공원의 첫부분.

공원 내부로 통하는 곳이다.

공원 내부의 처음 부분은 대각선 스크롤로 진행된다.

입구위에 피라테스(PIRATES)라고 쓰여진 간판이 붙어 있다.

에리어 2 —

선실같은 분위기의 통로가 계속 이어진다. 앞으로 나아가도록 한다. 계속 가다보면 배의 갑판 위로 올라오게 된다. 이곳에선 닌자 두명이 보스로 나오는데 한명은 긴 칼을 들고 또한명은 표창을 지녔다. 상당히 빠르므로 조심해서 처리한다. 보스의 뒤로는 파란 도시가 특이하게 스크롤 된다. 회전 기능을 구현한것 같은데 상당히 잘된 처리이다. 보스를 이기면 다시 밖으로 나오게 된다.

드럼통들이 가득 쌓여있다. 이곳을 나가면 배의 갑판으로 통하게 된다.

배위의 첫부분. 약간 진동이 느껴진다.

보스는 닌자. 공중 도약을 장기로 공격해온다.

에리어 3 —

에리어 3의 입구는 괴물이 입을 벌리고 있는 모양으로 되어있다. 이곳에서 여자와 칼잡이를 죽여야 한다. 내부에 파란알

알을 부수면 폭발하므로 주의.

중간보스 에이리언. 점프킥으로 머리를 공격한다.

이 있는데 파괴하면 아이템이 나온다. 단, 파괴했을때 폭발이 있으므로 조금 늦추어 먹는것이 좋다. 중간보스로는 에이리언이 출현한다. 머리를 이리저리 움직이는데 액슬의 드래곤 스매시라면 간단히 없앨수 있을 것이다. 중간보스를 없애고 조금 더 전진하면 이번판의 마지막 보스가 나타난다. 아주 날쌘 녀석이다. 여러 바퀴를 돌면서 공격해온다. 필살기를 잘사용해 처리하도록 하자. 한명의 닌자가 보스를 거든다.

중간 보스의 폭발은 체력이 감소 되지 않으므로 안심하고 공격할수 있다.

롤링 어택은 피하려 하기보다 필살기를 이용하는 편이 유리하다.

이번판의 보스. 특유의 순발력을 이용해서 롤링 어택등의 공격을 해온다.

슬라이딩 공격에는 이쪽도 드래곤윙이나 기공장으로 맞서자.

스테이지 4 "스타디움"

에리어 1 —

야구장으로 가는 진입로에서 적들과 결투를 벌인다. 중국 무술을 사용하는 칸프가 중간 보스로 등장한다. 연속 공격만으로도 해치울수 있는 간단한 상대다.

다가오는 적을 잘 처리하자.

이녀석은 잡아 넘기면 쉽게 이길 수 있다.

에리어 2 —

야구장의 안. 푸른 잔디위에서 적들과 싸운다. 뒷배경으론 점수판과 관중석이 펼쳐져있다. 도중에 본데이지가 협공을 해온다. 전기채찍을 조심하며 처리한다. 앞으로 나아가다가 홈베이스에 도착하게되면 팻트맨이 나타난다. 점프해서 배치기로 공격해온다. 단순하니까 처리하기는 쉬울 것이다. 날아차기가 꽤 효과적이다. 보스앞에 서게되면 따귀를 때리므로 조심하자. 이 보스를 깨면 갑자기 홈베이스가 아래로 내려가기 시작한다.

무대는 녹색 잔디가 깔린 야구장.

홈베이스에서 보스와 격돌한다.

전기채찍을 들고 있는 본데이지. 채찍에 맞으면 감전이 되니 조심.

홈베이스가 내려가기 시작한다.

에리어 3 —

홈베이스가 빠른 속도로 하강한다. 이 홈베이스는 엘리베이터인 것이다. 빠른 하강속에서 적들과 혈투를 벌이게 된다. 적들이 위에서 쏟아지는데 그때 적 밑에 그림자가 생기므로 그것을 보고 피하도록 한다. 가만있다가는 적의 날아차기에 맞게 된다. 이곳에선 집어던지는 기술이 아주 효과적이다. 잠시후 엘리베이터는 서게되고 플레이어는 지하의 싸움장으로 들어서게 된다. 철창 너머의 관중들이 환호하고 있다. 이곳에서 보스와 한판승부를 벌인다. 많은 관중들 앞에서 보스와 멋진 싸움을 치루어 보자. 보스는 상당히 강인하다. 바로전의 뚱뚱한 중간보스와 비슷한 공격형태를 가지고 있지만 공격력에 있어선 비교가 되지 않는다. 보스를 잡거나 때리면 강한 방어를 하게 되는데 이에 당하지 않도록 한다. 보스가 공격을 하면 관중들은 모두 환호하게된다. 만약 보스를 잡게 된다면 재빨리 던지도록 한다. 보스에게 당하게 될 때에는 필살기로써 위기를 모면한다.

적하나를 잡아던지게 되면 여러명을 쓰러뜨릴 수 있다.

홈베이스는 점점 빠른 속도로 내려가게 된다. 위에서 떨어지는 적근처에 있지않도록 주의.

투기장에서 여러 관중을 앞에놓고 결투를 해야한다.

레슬러 특유의 기술을 구사해온다. 래리어트는 치명적이므로 필살기로 빠져나올것.

헬메트가 던지는 수류탄을 역으로 이용하여 적에게 피해를 입히는 전술이 효과적.

스테이지 5 "함상"

에리어 1 —

중간의 철문에서는 전 스테이지 중간보스인 팻트맨이 나타난다. 이번엔 입에서 불도 내뿜는다. 파이프가 있다면 편할것이다. 이곳의 끝에 도달하면 문이 하나 있는데 그곳의 적을 없애고 그 문으로 들어간다. 그다음 번의 적은 킥복싱선수. 이놈도 상당히 날쌔다. 잡혔을때는 필살기를 쓰도록. 적이 어려우니만큼 이곳에 통닭 한마리가 있게되는데 적당한 시기에 잘 먹도록 한다. 그 적들을 조금 지나게 되면 스테이지 1의 보스가 문앞에 서있는 것을 볼 수 있다. 전에비해 더욱 강해졌을 것이다. 잡히지 않도록 조심해야 한다. 구석에 몰수있다면 좀 쉬울 것이다.

입에서 불을 내뿜는 뚱뚱한 적을 조심한다.

중간보스. 집어던지기가 일품이다.

에리어 2 —

로켓을 단 적이 다시 등장한다. 다른 적들도 꽤 나오므로 좀 귀찮을 것이다. 로켓을 단 적에게 잡히게 되면 하늘로 치솟은 후 이내 곤두박질. 조심하도록. 다음에는 창문에서 적이 폭탄을 던지는 곳으로 가게 된다. 같이 나오는 사무라이와 뜨거운 결투를 벌여야 한다.

배위에서 격투를 벌인다. 갑판은 모두 철근이다.

로켓을 달고 있는 적. 다른 적들이 걸리적 거린다.

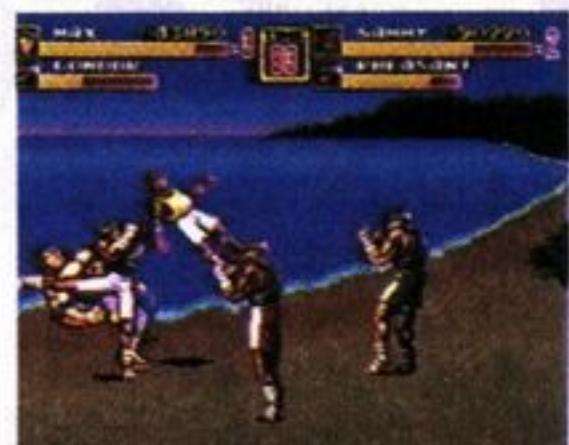
에리어 3 —

적들을 없애고 보스를 만나러 가자. 보스는 보크사라고 하는 거구의 소유자로서 메가톤 펀치라는 별명을 가지고 몸집은 뚱뚱하지만 움직임이 대단히 빠른 녀석이다.

보크사는 펀치가 강하므로 주의.

스테이지 6 "정글"

에리어 1 —

갑자기 닌자계의 적들이 공격해온다. 스테이지 전반에 걸쳐 계속 닌자계의 적들이 나오므로 먼저 공략하는 방법을 연구해 놓는것이 스테이지를 잘 이끌어 나갈수 있는 길이다.

무에 타이 계통의 적들이 포위해 들어온다.

에리어 2 —

이 에리어에서는 모래 주머니가 곳곳에 산재해 있는데 모래 주머니안에는 갖가지 아이템, 특히 체력 회복 아이템이 많으므로 필살기를 충분히 활용하면서 전진 할수 있다.

모래 주머니를 부수고 아이템을 얻는다.

젯트 엔진을 사용하여 하늘을 날아다니는 스텔스와(비행기 이름이 아님 !) 한조를 이룬 크로가 보스로 있다.

스테이지 7 "팩토리"(공장)

이 스테이지는 콘베어 벨트위에서 진행된다. 불을 뿜는 팻트맨이 출현 하므로 필살기를 이용해서 접근하지 못하게 해야한다. 콘베어 벨트 위에서는 이동이 불안정 하므로 공격시 주의하여 기술을 걸어야지 잘못 기술을 걸었다간 도리어 코너에 몰려 당하게 된다.

에리어 1 —

출현하는 적캐릭터는 특별히 강하다고 할것이 없지만 집단으로 공격해오므로 고전하게 된다. 특히 팻트맨의 화염 공격은 콘베어 벨트 위에서 피하기가 쉽지 않으므로 선제 공격으로 팻트맨을 먼저 처치 해야 할것이다.

콘베어 벨트위에서 팻트맨이 공격해 온다.

엘리베이터가 대각선으로 올라간다. 적들의 출현이 불규칙하므로 주의 할 것.

에리어 2 —

대각선으로, 다시 수직으로 이동하는 엘리베이터위에서 사투가 전개된다. 주로 헬멧 계열(오토바이 폭주족)의 산발적인 공격에 무에타이계의 캐릭터가 2명 나와서 강력한 무술 공격을 해온다. 무에타이계의 캐릭터는 처음부터 필살기로 상대해야 할것이다.

헬멧 계열의 적은 무리를 지어 공격하므로 그라운드 어퍼 같은 특기를 사용하는 것이 상책.

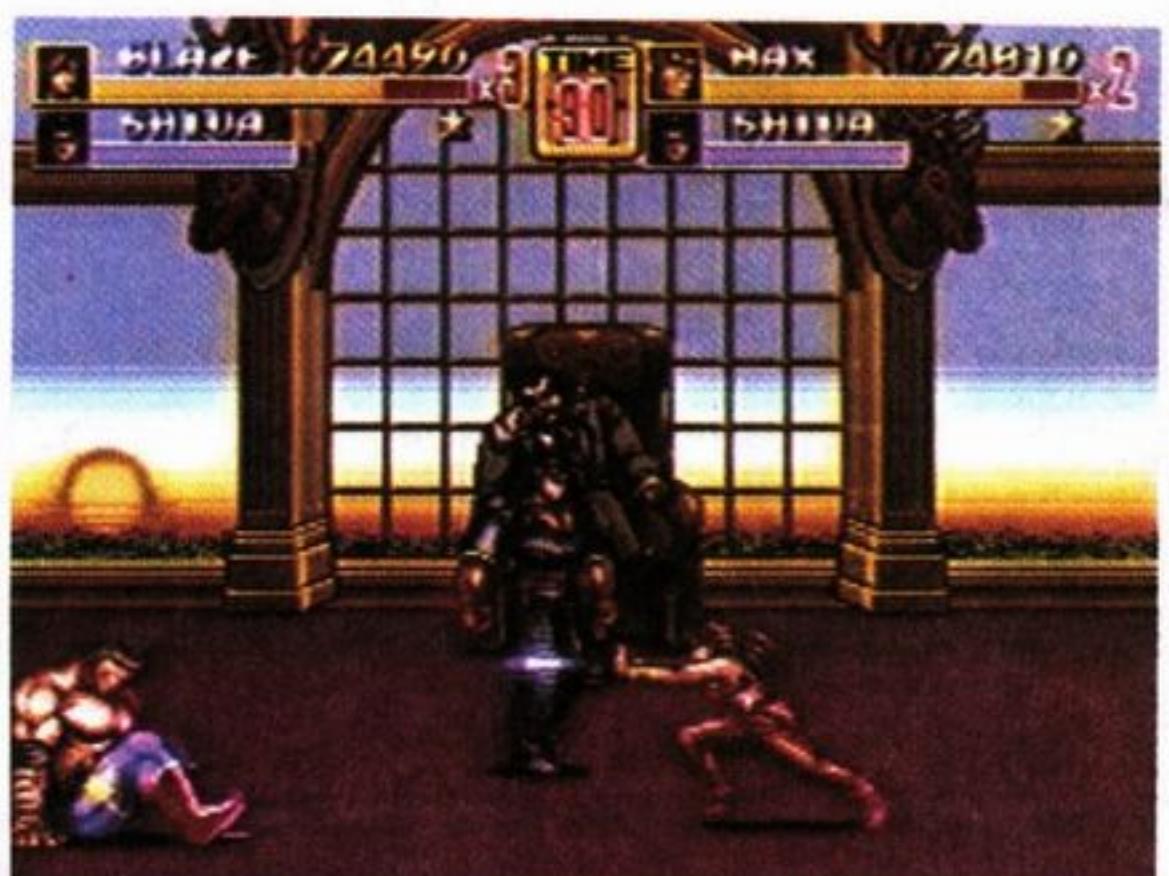
에리어 3 —

아담이 잡혀 있는곳으로 통하는 마지막 관문이다. 여기서 나오는 적들은 금속성을 띤일종의 사이보그로서 내구력이 강하므로 필살기를 사용하여 공격의 기회를 주지 말아야한다.

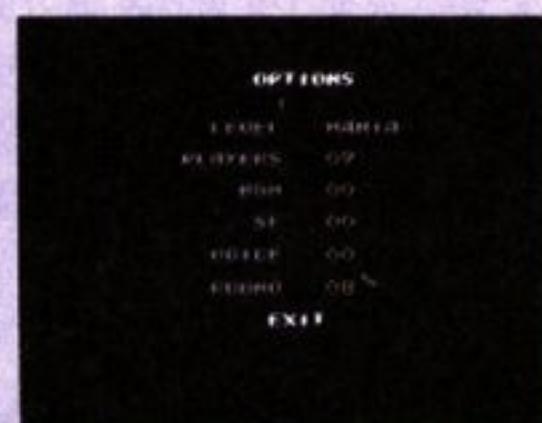
내구력이 강하므로 필살기를 써도 간단히 해치울수는 없다.

스테이지 8 "최후의 결전"

마지막 결전으로 향하는 엘리베이터에서 전개되는 스테이지. 모든 스테이지중 가장 짧다. 빌딩안에서 올라가는 엘리베이터이기 때문에 각층마다 일단 정지하고 적들이 쏟아져 나온다. 2인 플레이 상태라면 한쪽씩 맡아서 하면 되기 때문에 쉽지만 1인 플레이 상태라면 약간 고전하게 될것이다. 포위 당했을 경우 필살기를 사용하여 빠져나오도록.

적들이 다양하게 쏟아져 나온다.

최종 보스인 미스터 X는 의자에 앉아 담배를 피우고 있다. 먼저 오른팔격인 시바를 없애야 한다. 시바는 여러 무술을 고루 갖추고 있으므로 필살기 이외에는 잘듣지 않는다. 체력 소모가 심하 더라도 필살기를 이용하여 시바를 공격하자. 시바가 죽고나면 비로소 미스터 X가 의자에서 일어나 M—16으로 공격하기 시작한다. 미스터 X의 사격도 위력적이지만 주위에서 몰려드는 미스터 X의 부하들도 플레이어를 고전하게 한다.

금단의 비법

속보

2인용 조이스틱 패드의 A, B 버튼을 누르면서 동시에 1인용 조이스틱 패드로 옵션 메뉴도 들어간다. 이때에 놀란 만한 비법이 등장

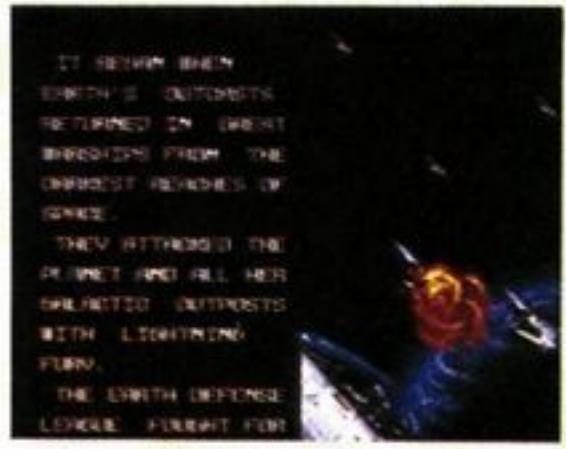
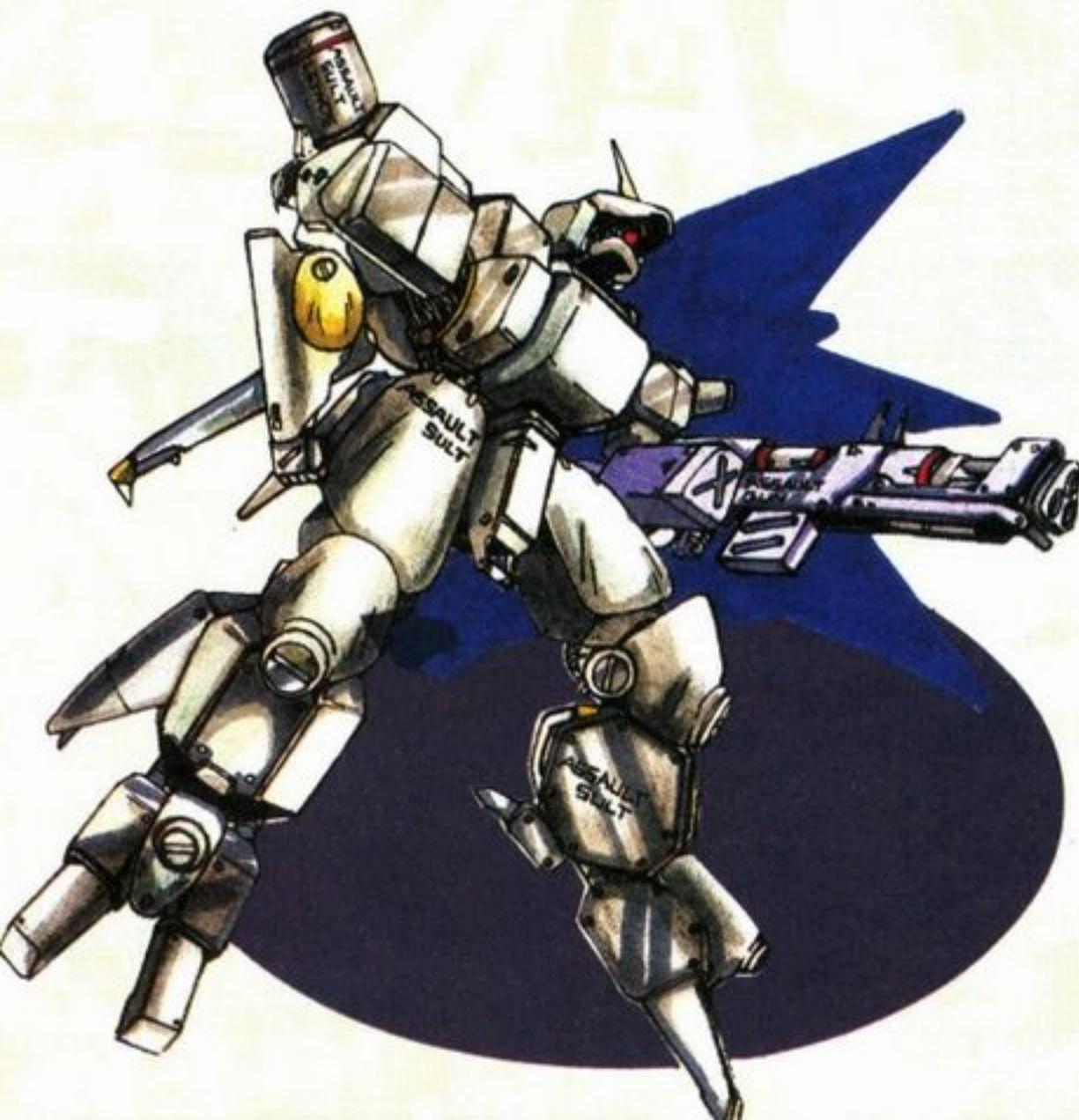
①게임의 난이도가 기존의 4단계에서, 초보자용으로 VERY EASY(매우 쉽게)와 매니아의 경우 박진감 넘치는 초스피드로 즐길 수 있는 MANIA(매니아) 모드가 추가.

②플레이어 숫자가 9명까지 증가

③라운드가 8라운드까지 증가

명작공략시리즈

重裝器兵(중장기병) 레이노스

수퍼알라딘보이	현지 발매일	90/03/30	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	NCS	용량	4M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	6,200엔	기타	컨티뉴	게임 난이도	A B C D E F

지구 대기권 방위 부대는 전멸하고 만다.

대기권을 넘는 외계의 침략부대.

게임의 특성-

NCS(메사이야)가 만든 이게임은 발매된지 3년이 지났지만 현재의 어떤 액션 게임과 비교해도 손색이 없는 게임이다. 통상의 모빌 슈트 타입의 슈팅 게임이라고 생각하기 쉽지만 게임에 들어가면 생각이 바뀌게 된다. 플레이어가 조종하는 병기는 레이노스라고 하는 중장기병(어설트 슈트)으로 캐릭터의 특성도 강할뿐 아니라 게임의 기초가 되는 줄거리도 탄탄해서 아직까지도 완성도에 대해서는 짝을 구할 수 없는 대작으로 남아있다. 근래 수퍼 패미컴용으로 인기를 끌

외혹성 방위군 소속 함대도 치명적인 타격을 입는다.

고 있는 중장기병 발켄은 레이노스를 기초로 해서 만든 것으로 이것만 보더라도 레이노스가 얼마나 충실한 게임인지 알수있다.

사건의 발단-

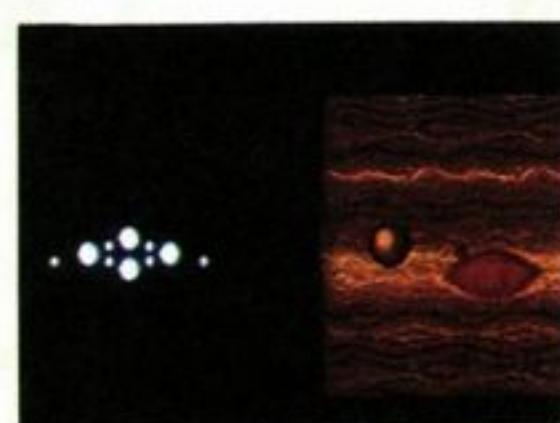
서기 2,096년, 제 3 차 세계대전후 인류는 눈부신 부흥을 하게 된다. 모든 지역으로 개발이 진행된 결과, 지구의 자원은 고갈되고 인류는 그 보급자원을 우주에서 구하게 되었다. 그리고 그해 외우주탐사가 본격적으로 시작되게 된다. 새로운 프론티어는 많은 사람들을 탐사대원으로 참가시켰다. 그리고 주요각국간에 그 이권을 둘러싼 분쟁이 가속화 되어 드디어 2,101년, 제 4 차 세계대전이 발발하게 된다. 이 전투는 과거 있었던 3번의 세계대전 이상으로 대규모 였다. 참전 각국의 전력도, 경제력도 현저히 저하되고 이에 평화협정이 맺어지게 된다. 이전투 때문에 외우주 탐사대는 버려지고 연락은 모두 두절되어 버린다. 그 후 다시 부흥작업이 시작되었다. 이후 전쟁을 방지하기 위한 목적으로 혹성조약 기구군이 결성되었다. 그러나 그실체는 자국 이외의 나라가 자원을 독점하지 않는지 감시하기 위한 것 이었다. 그런중에 목성의 위성 가니메데의 자원 채취기지가 누군가에게 공격을 받는다…

-비극의 시작-가니메데

목성의 위성인 가니메데, 여기에는 자원채취 기지가 있다. 외혹성 조약군 제 2 기동 사단이 호위를 위해 배치되어 있는 곳이기도 하다. 그 기지안의 자료실안에서 조약군 소속 군인 한사람이 열심히 뭔가를 읽고 있다. 이 군인의 이름은 레딘이며 조약군에 입대한지 2년째로서 가니메데 제 2 기동 사단에는 바로 3주전에 전입 되었다. 전입전에는 혹성 방위군단 제1 중보병 사단의 일원으로서 지구에 있었으나 갑자기 이가니메데 기지에 배속된 것이다. 그리고 상부에서는 그

에게 제 2 기동사단 제 1 기동여단 제 1 대대 제2중대 에 편입하도록 지시하고 중장기병 as-5e3 레이노스를 탈 것을 지시했다. 그는 지난 3주간 레이노스에 대한 제원, 조종법, 무장에대한 기초지식을 쌓고 시뮬레이션을 5회에 걸쳐 실시 했다. 그리고 어제는 처음으로 레이노스를 타고 기동훈련을 받았었다. 그는 훈련을 받기까지는 레이노스에 대한 실감이 잘나지 않았었지만, 어제의 훈련으로 레이노스에 대한 새로운 애착이 생겨나기 시작했다. 레이노스는 생각보다도 조작력이 뛰어난 어설트 슈트(중장기병)였다. 종래의 중보병은 타행성 활동시 전투중 조그마한 충격에도 곧잘 우주복이 손상되어 목숨을 잃곤 했다. 그러나 이 레이노스를 타고있다면 휠씬 더 안전하게 전투를 수행할수 있는 것이다. 처음에 '그는이런 둔한 기계 덩어리를 타고 뭘할수 있단 말인가'라고 생각하고 있었다. 그러나 어제의 기동훈련으로 생각이 달라졌다. 레이노스를 난생 처음으로 조종해본 그는 굉장한 흥분에 사로잡혔고 그것은 레이노스라는 병기 자체에 대한 애착으로 발전해 나갔다. 그리고 그는 지금 레이노스에대한 자료를 몽땅 찾아서 열심히 읽고 있는것이었다. 그가 다른 자료를 찾아보려고 일어서는 순간 기내 방송이 스피커에서 나왔다. "모든 중장기병소속 대원들은 브리핑실로 집합하라"

'무슨일일까?' 레딘은 의아해 하며 자료실을 나와 브리핑실로 향했다. 브리핑실에는 70여명에 달하는 제1대대 소속대원들이 모두 모여있는 것 같았다. 레딘은 맨끝쪽 구석자리에 앉았다. 이윽고 대대장이 나왔다. "모두들 잘들어라! 방금 위성 궤도상에 대기중이던 사단 함대로 부터의 교신이 두절되었다. 그리고 레이다에 정체불명의 다수의 물체가 포착되었다. 정찰부대의 마지막 교신에 의하면 그것들은 다수의 소형 전투함과 전투기, 상륙선으로 이루어진 대규모의 정식군대라고 한다. 현재 이것들이 어느나라의 소속인지, 아니면 외계의 침공인지, 정확히 알수는 없지만 벌써 놈들이 d라인(기지방어선)에 육박한 상태다. 우리는 기지호위의 임무를 다하기 위해서 정체불명의 적들을 저지하지 않으면 안된다. 여기에는 새로이 전입와서 훈련이 덜된 대원들도 있는 줄로 안다. 그러나 우리앞에 놓인적들의 규모는 우리의 두배는 된다. 훈련이 부족하다 하더라도 총력전을 펼칠수 밖에 없는 상황이다. 이후의 작전지시는 각중대의 상관에게 듣도록 하라. 그럼 제군들의 건투를 빈다"

대대장은 브리핑을 끝내고 곧바로 밖으로 나갔다. 대원들은 상당히 동요된 모습들 이었다. 그도 그럴것이 전에도 행성기지의 나라간의 충돌로 말미암아 4차대전이 일어났었기 때문에, 지금도 혹시 5차대전이 일어나는 것이 아닌가 하는 두려움에 휩싸여 있는것이다. "중장기병 대원들은 지금 즉시 격납고로 집합하라" 기내방송이 또한번 흘러 나왔고, 대원들은 각자 격납고로 향했다.

외계의 침략군은 위성의 가니메데 기지에도 손길을 뻗쳐온다.

레이노스란? -

지구외에서 행해지는 지상전투. 특히 기지내와 산악부 등의 복잡한 지형에서는 어떻든간에 보병전투가 주체로 된다. 그러나 통상의 우주복 전투는 조그만 손상에도 죽게되는 경우가 허다했다. 거기서 견고한 장갑을 바탕으로 중화기를 장착 가능토록 동력화하고 바니아 등에 의한 기동력 강화를 꾀한 우주복, 즉 중장기병(어설트 슈트)이 개발된 것이다. 중장기병은 기본적으로 보병으로 있으면서 범용성을 가미, 각종 장비의 교환에 의해 다양한 임무 대행이 가능한 것이다. 그 때문에 현재는 조약군의 지상전투에 주력병기로 채택되어 있다. 그중에서도 다수의 장비와 바리에이션이 강화되어 바니어팩에 의한 공중강하도 가능한 고성능기로서 개발된 기체가 중.장.기.병 AS-5E3 "레이노스"였다.

가니메데 호위 임무를 띠고 있는 레이노스

스테이지별 전략-

스테이지1-가니메데 기지 "적 습"

목성의 위성 가니메데, 여기에는 자원 채취 기지가 있다. 외혹성 조약군 제2기동 사단이 호위를 위해 배치 되어 있다. 어느날 가니메데 기지와 위성 궤도상에 대기중이던 사단 함대와의 통신이 두절되었다. 기지에서는 정체 불명의 열원 다수의 강하하는 물체가 확인되었으며 그것들은 소형전함을 포함한 전투 부대로 판명 되었다. 위성상에 주둔하고 있던 제1돌격 사단에 공격명령이 지시되었다. AS(어설트 슈트)대가 출격한다. "녀석들을 기지에 접근시키지 마라! 기지를 방위하라!!"

* 클리어 조건 : 적의 돌격함을 기지 도착전에 격파하라.

워커는 모두 기지로 피난하라!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

전략-

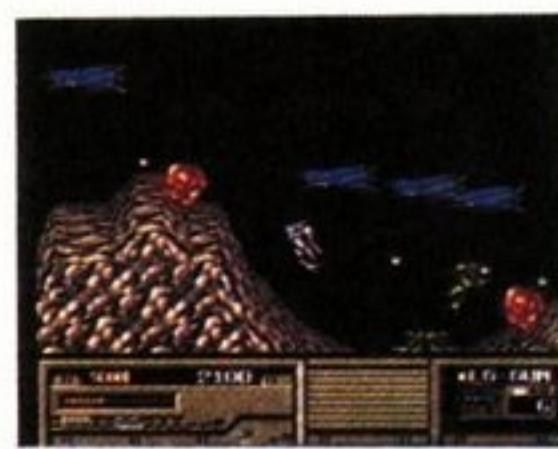
스테이지1은 가니메데의 방위가 주목표로 진행된다. 플레이어는 여기서 레이노스의 조작법을 충분히 익혀야 한다. 스테이지가 시작되면 가니메데 기지에 적의 로켓탄 공격이 가해지며 적의 공격 부대가 엄습해온다. 적을 하나 하나 파괴 하면서 전진해야 되는데 일일히 상대할 필요는 없고 요령껏 전진해 나가면된다. 스테이지의 중반에 돌입하면 가니메데 기지로부터 적돌격함이 D라인을 돌파했다는 송신이 들어오고 기지에 접근하기 전에 돌격함을 파괴 해야한다.

적을 이이상 전진 시키지 마라!!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

대화—

전 중장기병이 소집되고 제1 돌격 사단 부대장은 부대원에게 명령을 내린다. "워커는 모두 기지로 피난하라! 어설트 슈트대는 장비를 서둘러라!" 부대원은 전원 장비를 완료하고 출격한다. 적은 강하 부대를 중심으로 기지에 접근해오고 돌격 사단은 전력을 다해 전투에 임한다. "적을 더이상 전진 시키지 마라!" 부대장은 부대원들의 사기를 고무시킨다. 이때 갑자기 기지에서 무전이 들어온다. "적돌격함이 D라인을 돌파 했습니다. 기지까지 56마일~!" 부대장은 부대에 명령을 내린다. "적함을 기지에 접근 시키지 마라! 적을 여기서 쳐부수는거다!" 돌격 사단은 온힘을 다해 적의 주력 함정인 돌격함을 파괴 했다. "적은 돌격함을 잃고 후퇴했읍니다" 기지에서의 적 퇴각 무전을 받은 돌격 사단은 일단 기지로 귀환한다.

돌격함이 D라인을 돌파 했읍니다

적의 소형함이 편대로 폭탄을 투하한다.

돌격함은 D—D 탄이 유용하다.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

스테이지2—탈출

적의 일격을 격퇴한 가니메데 기지는 지금 다시 적의 포위속에 빠져있다. 제2기동 사단함대에서는 상황의 확인을 서둘렀다. 함대, 기지모두 파손은 컸으며 다음의 기습에 맞서는것은 불가능한 상태로 판단되었다. 이에 사단 사령부는 목성 공역으로 부터 후퇴를 결의. 가니메데 기지에도 전원에 대해 탈출 명령이 내려졌다. "제1돌격 사단에…. 지원함대와 셔틀을 기지로부터 수킬로미터 떨어진 지점에 강하 시킨다. 기지의 비전투원을 호위하면서 적의 포위망을 돌파하라" 적의 공격이 박두해왔다…. 대체 누가 여기를 탈출할수 있단 말인가. 작전 개시시간은 임박했다.

＊클리어 조건 : 강하 지점까지 기지 요원들을 방위한다.

바샷트가 호위를 해주겠다고 한다.

전략—

바샷트가 중반까지 호위해주므로 큰어려움은 없다. 중반에 랑스에게 바샷트가 폭파당한후는 조금 어렵지만 속공으로 나가면 그런대로 도착지까지는 갈수 있을것이다. 여기서 셔틀에 최대한 많은 부대원을 태워야하므로 호위를 해준다. 호위할때 자신의 에너지에 주의하도록.

아직, 아직이다앗!

대화—

기지 탈출을 위해 전부대원에게 사단장이 명령을 내린다. "우리는 지금 포위되어 있다. 탈출해서 아군 부대와 지구에서 합류한다. 본대로부터 지원이 있을 것이다" 부대장이 다시 부대원들에게 명령을 내린다. "우리의 임무는 도착지까지 돌파구를 여는것이다!"리나 소좌가 장비를 설명한다. "장비 가능한 무기는 이것뿐입니다만… 또 셔틀에서 만나요"리나 소좌는 플레이어에게 특별한 태도를 취하는것 같다. 전대원은 명령에 따라 출격하고 도중에 바샷트로부터 무전이 들어온다. "이쪽은 바샷트, 엄호해 주겠다" 바샷트는 엄호를 해주며 같이 전진한다. 도착지에 다다를 무렵 갑자기 정체불명의 강력한 레이저빔에의해 바샷트가 요격당한다. 정체 불명의 요격 슈트는 사라지고, 레이노스들은 도착지에 왔다.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

스테이지3—대기권 돌입

목성을 떠나온 제2 기동사단은 지구를 목표로 했다. 그럴즈음 지구의 일부 구역은 적의 제압하에 들어갔다. 적은 위성 궤도를 제압, 중앙 아시아에는 적 지상 부대의 중앙 기지를 건설했다. 달에서 지구군의 잔존 함대와 합류한 제2기동 사단은 동남아시아의 적전선 기지를 공략 하기위해 궤도상으로부터 비밀리에 부대를 강하 시켰다. 그러나 강하 부대가 대기권에 돌입하기 직전 적의 순항함에 발견되어 버렸다. 이대로는 셔틀이 격추되어 버린다. 살아 남는길은 단한가지…. 적을 격파 하는것뿐….

150BZ와 아머(ARMOR)는 필수다.

＊클리어 조건 : 주위의 적들을 격파, 시간내에 셔틀에 귀환.

전략—

그다지 무리하지 않으면서 적들을 파괴한다. 적의 순항함은 사실상 클리어 조건과 무관 하므로 파괴하거나 말거나는 플레이어의 판단에 맡긴다. 대기권 돌입 시간까지 들어가야 클리어되는데 시간이 많이 남았을때 귀환

적의 순항함. 내구력은 그다지 강하지 않지만…

D—D탄으로 적을 유인하여 격파한다.

할수록 다음 스테이지에서 무기는 더욱 많이 생긴다.

미사일이 우주에서 유용하다. 진행방향으로 쏘아주면 명중도가 높아진다.

대화—

셔틀에서 부대장이 부대원들에게 브리핑을 한다. "출발한지 3개월, 드디어 반격의 때가 왔다. 이제부터 지구에 돌입하기 위한 작전 고도에 들어간다" 셔틀 항공사로부터 보고가 들어온다. "적전함 발견! 정면입니다" 승무원들은 출격 준비를 서두르고 셔틀 엔지니어로부터 브리핑이 계속된다. "대기권 돌입까지 앞으로 300초!!" 부대장이 덧붙여 강조한다. "도착 시간까지 셔틀을 지켜라!""지금 준비되어 있는것은 이것뿐입니다" 엔지니어로부터 장비표를 배부받은 대원들은 서둘러 장비에 들어간다. 치열한 전투뒤…. 귀환의 시간이 되었다. 셔틀에서 연락이 들어온다. "대기권 돌입까지 앞으로 60초입니다…. 앞으로 30초! 타임 아웃되면 귀환 불가능입니다. 주의해 주세요" 시간내에 레딘은 귀환하고 함장은 해치를 닫고 강하 명령을 내린다. 이때 미귀환 대원이 남아 있는것을 부대장이 발견하고 함장에게 소리친다. "기다려줘! 아직 부하가…. 조자리가 밖에 있어!!""무리다! 이이상 열려면 이쪽이 타버려!" 부대장은 조자리를 부른다. "살려줘! … 슈츠가 타버린다…." "조자리—!!!""우와앗!!…" 조자리는 결국 대기마찰로 파괴되고 셔틀은 강하에 성공한다.

조자리는 대기 마찰로 파괴되고 만다.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

스테이지4—전선기지

대기권 돌입시의 전투로 전력의 반이 감소되었다. 그러나 지금 작전의 중지는 불가능하다. 작전은 이하의 내용대로 실행되어질것이다.

훼이즈1 : AS로부터 편성 되어진 선행부대가 강행착륙. 본대의 강하 지점 확보를 위해 일부가 남아 정찰하여 돌입구를 탐색.

훼이즈2 : 확보한 강하지점에 셔틀 본대가 강하, 지상 부대가 진격을 개시.

훼이즈3 : 돌입구로부터 기지내에 침입해서 동력로를 파괴.

훼이즈4 : 지상군과 합류.

＊ 클리어조건 : 적전선기지에 진입해서 동력로를 파괴하라.

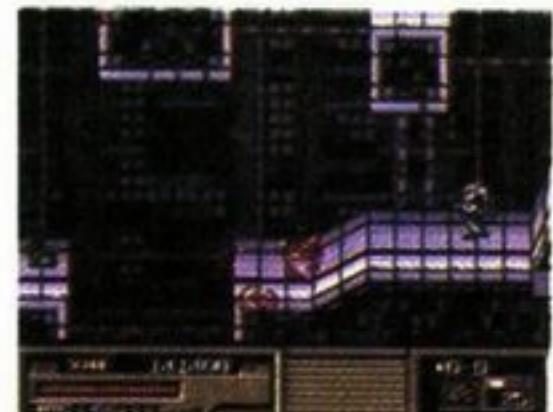
강하 도중 적 지상 항공대로부터 공격이 가해진다.

지상 벙커는 150BZ가 유효하다.

전략—

강하시 적의 공격을 받지 않도록 주의한다. 착륙후는 최대한으로 적을 피해 돌입구까지 전진한다. B—PACK이 있으면 유용하게 사용될수 있다. 돌입구에서는 에너지를 얼마간 모은후 돌입한다. 기지내의 포대는 공격력이 강하기 때문에 주의가 필요하며 특히, 막다른 블럭으로 진입하게 되면 집중 공격을 받으므로 주의해야한다. 작전 목표인 동력로는 견고한 포대로 둘러싸여 있으므로 D—D탄을 이용해서 포대를 먼저 파괴한후 동력로의 중심부를 공격한다.

입구를 폭파한다! 물러서!

돌입구에 진입하자마자 왼쪽으로 피하자.

D—D탄을 사용해서 포대를 파괴하는 것이다.

대화—

강하를 준비하는 셔틀안, 모두들 서둘러 장비를 장착하는 중이다. 리나 소좌는 특별히 주인공에게 할말이 있는지, 머뭇거리다가 "살아서 돌아와요"라는 말만 남기고 들어가 버린다. "강하 개시!" 부대장의 명령과 함께 모든 레이노스들은 강하를 시작했다. "착지하여 적기지에 향해라!" 부대원들은 일제히 착지후 대장의 명령에 따라 움직였다. 기지 입구에는 공병대가 대기중이었다. "입구를 폭파한다 물러서라!" 입구는 폭파되고 "모든 모빌 슈트는 돌입하라!" 대장의 명령과 함께 레이노스들은 기지내에 침투했다.

동력로다. 주위의 포대를 폭파하고 중 심부를 D—D탄으로 공격한다.

스테이지5—기 습

적전선 기지는 공방끝에 공략되었다. 지상군과 교대한 부대는 휴식과 재편성을 위해 후방기지에 보내졌다. 여기에는 대형함의 도크가 있어서 현재 최신조의 기동함을 건조중에 있었다. 이같은 후방 기지는 적이 멀기때문에 오지않으리라. 하지만, 기지의 경비대와 협력해서 경계임무에 임하도록.

＊클리어 조건 : 경계 임무에 임해 적내습을 방어. 이것을 물리치시오.

보병 수송함이 돌격해 들어온다.

랑스와의 재대결

전략—

도크를 지키는 것이 주임무지만 사실상 도크가 점령당하지는 않으므로 마음놓고 전투에 임하자. 적을 파괴할수록 카운터가 올라가며 클리어후에 무기가 많이 생기게 된다. 랑스와의 대결시 카운터를 늘리기 위해 일부러 시간을 끌어보는 전법은 어떨까? LG—GUN(건)만으로도 충분히 클리어 가능한 스테이지다.

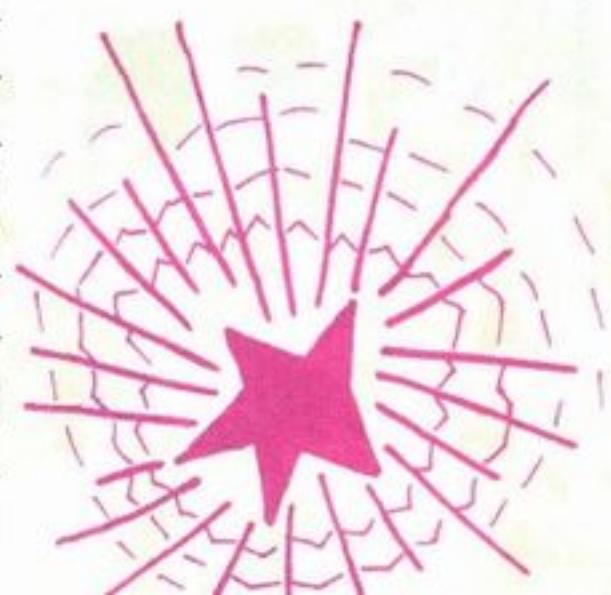
대화—

우리는 도크의 경비 임무를 맡게 되었다. 어느덧 시간이 되어 부대장이 명령을 내린다. "슬슬 시간이 됐군 어이, 파이롤 교대한다! A1포인트 까지 갔다 오는거다" 레딘은 장비를 위해 리나 소좌를 찾았으나 보이지 않는다. "유감입니다만, 리나 소좌는 마을에 갔습니다 무엇을 장비하겠습니까?" 전속 엔지니어가 레딘에게 리나의 부재를 알려준다. 전속 엔지니어는 특별한 장비를 장착한 모양이다. "우수한 장비입니다. 잘만하면 적의 수신을 잡을수도 있읍니다. 혹시 적과 교신 가능할지도…" 주인공은 엔지니어의 말을 되새기며 교대를 위해 출발한다. A—1포인트에는 교대할 레이노스가 기다리고 있었다. "엇, 드디어 교대인가. 어이 저 기동전함이 완성되면 적의 지휘부를 공략한다고 하지?…… 엇, 뭐야? 우아앗!!" 어디선가 날아온 저격탄에 의해 레이노스는 파괴되고 주인공은 A—3포인트로 향한다. A—3포인트에서 한창 전투에 임할무렵 적의 송신이 잡힌다. "어… 어서 독크…3…제3소대…" "뭐, 뭐냐? 적의 수신인가?" "뭐냐? 수신인가? 혼선된거야?" 모니터에 랑스가 나타난다. "네놈이냐! 네놈이 항상 내일을 방해하는구나! 어설트 슈트의 파이롯트냐?" "누, 누구냐? 너는?" "나말이냐, 나는 랑스 카르쟈스! 제46기동코맨더의 지휘관이다 이번만큼은 이제까지 처럼 되지는 않을것이다!" 랑스는 주인공에게 돌격해 들어오는데 아군기가 나타나자 갑자기 도망친다. "칫, 이승부 다음에 갚아주마!"

B—PACK(팩)을 이용하여 계곡에서 도약하자.

기동 전함 로이악.

적의 바리어전함.

"잘들어라 이 작전은 절대로 성공 시켜야한다! 우와앗!"

스테이지6—총공격

기동전함 "로이악"이 완성되었다. 우리는 "로이악"의 육상대에 편입되었다. 최초의 미션은 적중앙 기지격파. 현재 지구군은 각지에서 반격에 나섰지만 효과는 없었다. 적의 지휘를 분단하는 길밖에는 없는 것이다. 이 작전이 성공하면 적지상군의 조직적 행동은 불가능하게 될 것이다. 이제 우리들에게 후퇴는 허용되지 않는다.

＊클리어 조건 : 적 중앙기지에 침입해서 적중앙부를 제압하라.

전략—

로이악에서 출발하여 B—PACK을 이용 단숨에 바리어 전함까지 돌격해 들어가자. 만약 포위당하면 주저말고 150BZ탄을 사용해서 적을 격파해야 한다. 계곡 윗쪽의 적기지 위에서는 역시 B—PACK을 이용 기지 입구까지 피해를 최소화 한다. 기지내의 전투는 접근전이므로 LG—GUN이 유용할 것이다.

대화—

기동 전함 로이악내에서 함장이 명령을 내린다. "이제부터 기동 전함 로이악은 적지휘부를 공격한다. 어떻게해서라도 작전을 성공시켜야 한다. 녀석들을 지구밖으로 몰아내라!" "런더대 출격합니다" "어설트 슈트대 강하 준비!" "무엇을 가지고 가시겠습니까?" 런더대가 먼저 출격하고 어설트 슈트대는 장비를 서두른다. "시간됐다! 짜식들 가자!" 대장의 명령과 함께 레이노스대가 출격한다.

기지내에서 랑스와의 대화—

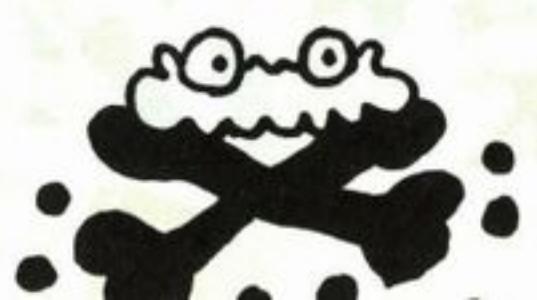
랑스 : 잘왔다.

레딘 : 너희들은 도대체 누구냐?

랑스 : 인간이다. 지구에서 버림받은….

레딘 : 인간이라고!?

랑스 : 그렇다. 과학 우주탐사대에서 살아남은 자들이다! 우리들은 10년전 지구의 기대를 걸고 모험을 떠났다. 그러나 지구는 우리를 배신했다! 우리는 혹독한 시련을 거쳐…

레딘 : 기다려! 아냐! 그렇지 않아! 지구는 세계적인 전쟁이 일어나 파멸의 위기까지 갔었던

것이다. 결코 버려졌었다는건 ….

랑스 : 전쟁이라고…. 그게 어쨌다는거냐!! 이제 너희들에게 지구를 맡길수는 없다. 우리들이 전쟁이 없는 평화로운 지구를 만들어 보일테다!!

"너희들에게…너희들에게…. 질까보냐"

기지내에는 위력적인 개틀링포가 기다리고 있다.

랑스가 조종하는 강화 어설트 슈트. 중대형이다.

스테이지7—"스페이스 콜로니"

지구에서 최대의 거점을 잃은 적은 지구군의 반격에 의해 차례차례 격파되어 갔다. 완강히 저항하는 적군도 있지만 제압은 시간의 문제일듯…우리들은 오래간만에 우주에 돌아가 지구군 함대와 합류한다. 그렇지만 적은 대형함을 동원하여 보급선을 차단하고 우리들의 행동을 막고있다. 우리들은 전함을 발견하고 추격했지만 콜로니로 도주하고 말았다. 어쨌든 콜로니가 놈들의 거점인것 같다. 콜로니내의 전투, 이것이 AS부대에 하달된다. 제1, 제2돌격 중대에 출격명령이 내려졌다.

＊클리어 조건 : 콜로니 내부에 진입하여 적전함을 파괴하라.

전략—

콜로니 내부에서 B-PACK을 이용하여 피해를 최소화한다. 적의 포위망에 빠지면 M.POD(포드)를 사용해서 탈출하자. 콜로니를 지나면 적의 대형함이 나오는데 M.POD가 있다면 적절하게 쓸수있고 LG-GUN만으로도 클리어 하는데 큰 어려움은 없다.

콜로니 주변에 설치된 적기뢰를 조심하자.

연료탱크를 파괴할수록 카운터가 늘어난다.

스테이지8—"종 국"

군상층부는 적의 정체를 확인한것 같지만 사실은 공표되어지지 않고 있다. 한가지 확실히 말할수 있는 것은 전쟁이 끝나지 않았다는 것이다. 지구군의 반격에 의해 쫓기는 적은 전함대를 라그랑쥬 포인트4로 집결, 방위체제를 형성했다. 지원 부대의 도착을 기다리는 듯하다. 적의 지원군이 도착하기전에 격파하지 않으면 안된다. 적의 기함을 파괴 가능하다면… 이것이 최후의 결전일 것이다…

＊클리어 조건 : 적기함에 진입하여 지휘 계통을 파괴하라.

리나 소좌는 레딘을 걱정하며 눈물을 …

기동 전함 에니악.

전략—

ARMOR(아머)를 3개 장착하고 LG-GUN 1개, M.POD2개를 장착한다. 이것이 무난히 깰수있는 기본 장비도 이지만 여러분이 스스로 조합해 보는것도 괜찮을것이다. 랑스와의 대결시 레이저파는 상관하지 말고 미사일을 피하면서 M.POD를 연사한다. 랑스의 내구력은 강하지 않기때문에 쉽게 처치할수 있다. 마지막 지휘부의 공격은 역시 M.POD로…

적의 소형함. 확산탄에 맞으면 피해가 크므로 주의.

상상을 초월하는 적의 대형 기함. 기수부분만해도 엄청난 크기다.

아군의 돌격함이다. 속도가 되는대로 따라간다면 지원을 받을수 있다.

적의 통상 기동함이다. 함포에 맞지않도록.

대화—

리나 소좌의 눈물을 뒤로 하고 레딘은 최후의 결전에 임한다.

우주에서 대장과의 무선—

대장 : 이제부터 적함대 본진에 돌입한다. 목표는 적기함이다 가자!
(적기함에 가까와서 부대장의 레이노스가 피격된다)
래딘 : 대장!!
대장 : 꼭, 이전투는 끝내야 한다! 이 이상 사람이 죽는것은 보고 싶지않다… 부탁한다!
랑스 : 또 만났군.
레딘 : 랑스! 살아있었나!!
랑스 : 네놈을 죽이기 위해서라면 사이보그가 되더라도, 지옥에서 살아나올 것이다.
레딘 : 잘도 대장을!!
랑스 : 응? 무슨말이냐?… 너와의 전투에서 성가신놈을 처치한것 아니냐?
레딘 : 랑스! 네놈!!
(레딘과 랑스의 1차격돌. 랑스가 피격당했으나 슈트를 몰고 기함안으로 사라진다)
기함안에서 랑스와의 2차격돌—
랑스 : 이 이상은 내목숨을 걸고라도 통과 시킬수 없다!!
레딘 : 랑스!!
랑스 : 이번만큼은 승부를 내주마. 자, 간다!
(랑스의 슈트가 파괴된다)
레딘 : 그만둬! 이미 승부는 결정됐다.
랑스 : 아직이다! 나는 절대로 질수 없다. 나는 아직…
(랑스의 슈트가 대폭발을 일으킨다)
레딘 : 왜냐! 왜 너희들은 이렇게 까지 싸우지 않으면 안되는 것이냐!!
(랑스를 해치우고 전진, 지휘부에 도착)
지휘관 : 잘도 여기까지 왔구나. 더구나 저랑스를 처치한것은…
레딘 : 네가 지휘관이냐?
항복하라. 이전투는 너희들의 패배다!
지휘관 : 후후후… 항복이라… 잘들어라. 우리는 지구에서 버림받은 자들이다. 우리들은 자력으로 살아남았다. 동료의 대부분은 죽고 살아남은 자들도 대부분이 사이버 수술을 받았다. 감소된 작업인은 크론에서 보충된다. 언젠가 지구가 복구되어 구원의 손길이 올 것만을 믿고 있었다. 그러나 지구와의 수신이 재개되었을때, 녀석들은 말했다. 지구로부터의 지원은 일체 없을 것이다. 그대로 자력으로 탈출하라고!! 그렇게 된것이다! 지구는 우리들을 버렸다!! 그리고 우리들은 지구에 복수를 맹세했다. 이전투 에서 죽은자들을 위해서라도 지는 것은 용납되지 않는다!!!

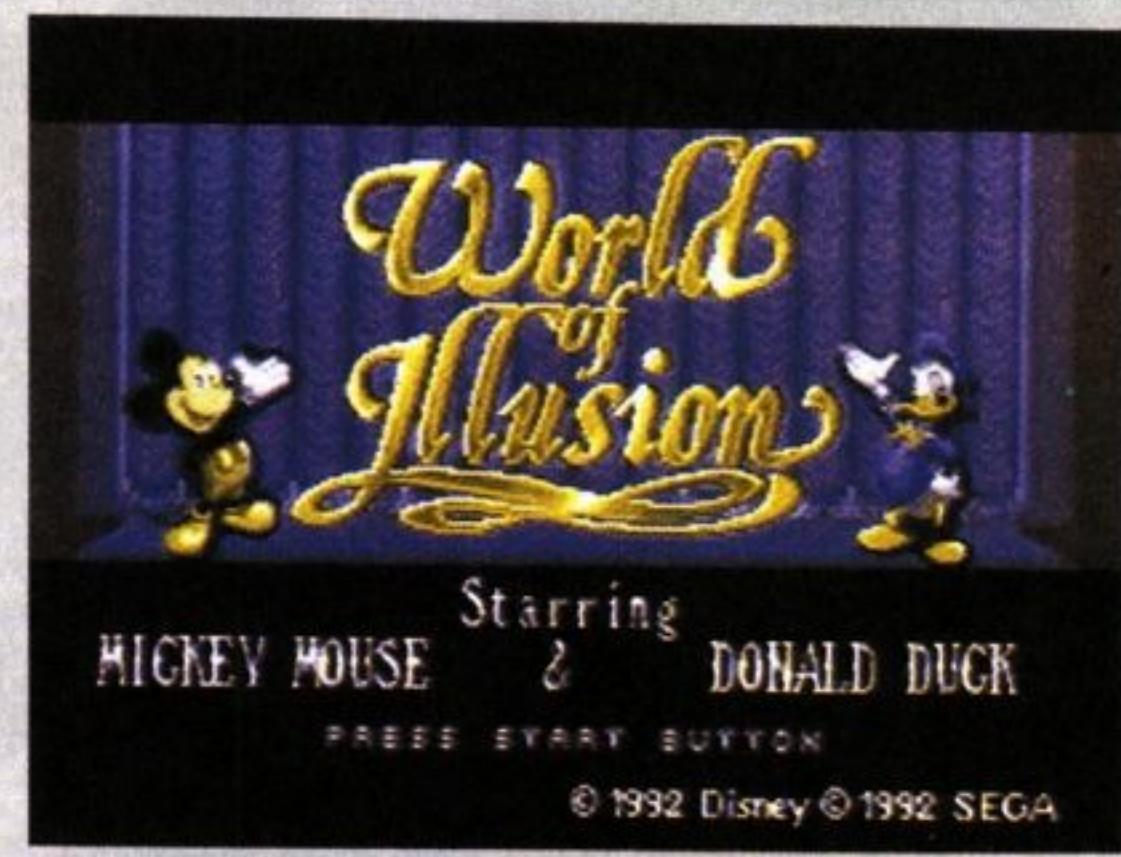
반군의 지휘관. 그러나 그의말은 레딘 에게 충격을 안겨준다.

게임의 종결—

지구에 반기를 들었던 자들의 지휘관을 없애면 비로소 전투는 끝이 난다. 그러나, 과연 끝난것일까? 과연 그들은 나빴고 우리들이 옳았단 말인가? 인간이라는 동물은 위기에 빠지면 이기주의적인 면을 보여줄때가 많다. 지구군은 왜 그들의 실체를 알고서도 공격을 멈추거나 협상의 여부는 생각해보지 않은걸까?… 이 게임 유저 여러분에게 충분히 교훈을 안겨줄것이다.

잠깐만

집에 패밀리 게임기가 있어요. 게임은 네 종류가 있고요. 국민학교 1학년때 부터 게임을 즐겨왔어요. 집에서 반대는 안해요. 부모님하고 같이 게임을 즐기는걸요. 장래희망은… 게임을 만들고 싶어요. 내가 만든 멋진 게임을 모든 사람들이 즐겼으면 좋겠어요. 게임을 만들려면 공부를 잘해야 되겠지요.

게임한국의 미래를 자신한다는 박종혁(만17세) 학생

미키와 도날드

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	92/12/18	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	2인 동시 플레이	게임 난이도	ABC ⒹEF

— 원화를 알고 싶으시면 엔화에다 6.3을 곱하시면 됩니다 —

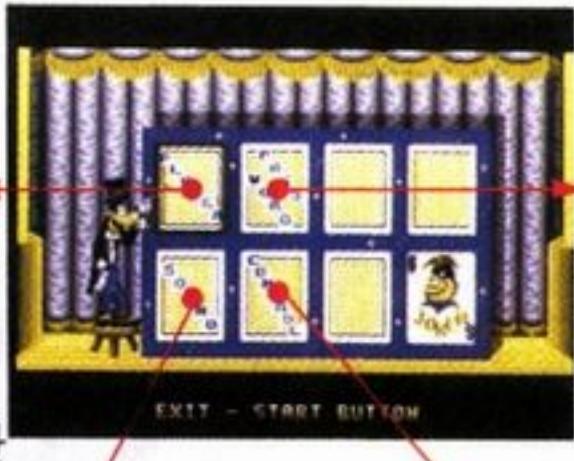
이 게임은 전에 나왔던 미키마우스 시리즈의 버전업 형으로 도날드와 함께 2인용이 가능한 게임이다. 다른 게임에선 다있는 레벨 선택이 이 게임에선 없다. 대신 미키마우스로 1인용을 했을때, 도날드로 했을때, 2인용으로 했을때 게임 진행이 약간씩 달라진다.

미키와 도날드의 인사

난이도 면에서 이 3가지 모드는 비슷하지만 전체적인 난이도는 좀 낮은 편이다. 진지한 오락은 못되고 전체적으로 그래픽이나 음악면에서 부드럽고 경쾌해 부담없이 즐길 수 있는 게임이다. 만일 엔딩을 보기 위해 끝까지 깨려고 한다든가 할 경우 자칫 지루해지기 쉬운 게임이다. 수퍼 알라딘보이 특유의 그래픽을 잘 살린 깔끔한 처리가 마음에 든다. 중간중간에 재미있는 장면이 꽤 나오고 캐릭터도 우스꽝스럽다.

초기메뉴

데모 화면에서 스타트 버튼을 누르면 초기 화면으로 들어가게 된다. 구피가 정장을 하고 나와 메뉴 카드를 보여준다. 다음의 사항이 전부 완료되었을 때 스타트 버튼을 누르면 게임을 시작하게 된다.

미키만 할 것인지, 도날드만 할 것인지, 아니면 미키와 도날드가 동시에 할 것인지를 선택한다.

4개의 카드를 조합해 패스워드를 입력한다. C버튼으로 카드를 바꾸고 스타트로 시작한다.

버튼 A, B, C 의 기능을 사용자의 기호에 맞게 배치할 수 있다.

사운드 테스트 모드 : C버튼을 누르면 B.G.M을 연주하며 누를 때마다 다음 곡으로 넘긴다. B 버튼은 취소이고 A버튼은 현재의 곡을 다시 연주한다. 전곡을 들을 때에는 ↓버튼과 같이 C를 누른다.

오프닝

One night, Mickey and Donald were practicing for their big magic act.

오프닝중 한장면

미키마우스와 도날드덕은 대형 마법쇼(?)에서 보여줄 마술을 연습하기위해 공연장 무대위에 서 있다.
도날드—"난 모르겠어"…
"우린 뭔가 색다른 마술이 필요해. 아주 기발한…"
미키—"흠…"
잠시 생각에 잠겼다. 그리고는 갑자기 표정이 밝아졌다.
미키—"이봐 도날드, 이건 어때?"
미키가 마법지팡이를 흔들자 '펑!' 하고 빛이 번쩍이더니 그의 마법모자에서 거대한 연기가 스르륵 뿜어 나왔다.
미키—"우리의 쇼를 펑! 하는 소리와 함께 끝내는 거야. 알겠니 도날드 ? 어때, 괜찮지?"
도날드는 펑! 소리에 놀라 휘청거리다가 무대옆에 쓰러져 버렸다. 미키는 언뜻 무대장치더미 한가운데서 뭔가 움직이는것을 보았다. 도날드는 쓰러져 있던 곳에서 일어서서 나무처럼 보이는 것을 저쪽으로 밀며
도날드—"그게 기발하다고 ? 천만에!"
"헤이, 저것좀 봐!"
도날드는 입에 벨벳커튼이 쳐진, 얼굴모양을 한 희한한 나무상자를 발견했다.
"마법상자! 오오 친구! 이건 우리의 마법을 완벽하게 해줄거야!" 그러나, 미키는 뭔가 이상하다고 느꼈다. 커튼너머에서 새어나오는 빛이 마음에 걸렸

던 것이다.
미키—"음~, 글쎄 그렇게 좋은 생각인지 난 잘 모르겠는데…"
도날드—"어이 이봐, 뭘 두려워 하는 거야?" 도날드는 상자 안으로 들어갔다. 그리고는 휙! 하고 사라져 버렸다.
미키—"도날드?" 미키는 한쪽 커튼을 살짝 당겼다.
"도날드, 어디있니?" 그는 상자안으로 조금씩 걸어들어갔다. 그리고 휙! 하고 마찬가지로 사라져 버렸다.
미키와 도날드가 어둠을 지나서 아래로 떨어지자 마자, 기분나쁜 웃음소리가 그들 주위를 맴돌았다. "나의 마법세계에 온 것을 진심으로(?) 환영한다!" 비웃는 목소리로 말했다.
"너희들이 너희 세계에서는 훌륭한 마법사인지 모르지만, 아직 배워야할 것이 많다! 그것을 빨리 배우지 못하면 결코 여기를 빠져나갈 수 없을 것이다. 나는 너희에게 돌아가는 길을 가르쳐 줄 수 있다. 단, 너희들이 나를 찾아내고, 마법대결에서 나를 이길수만 있다면… 으하하하!"
자칭 마법사인 두사람은 예기치 않게 상상속에서만 보았던 이상한 세계로 오게된 것이다.
마법만이 위험에 처한 그들을 지켜줄 수 있을 것이다.
미키와 도날드는 집으로 돌아가는 길을 찾을 수 있을 것인가?
(패키지 매뉴얼 중에서)
도날드가 상자로 들어가는 것으로 인해 이야기는 시작된다. 좀 나쁘게 보이기는 하지만 약속을 지킬 그 마법사의 말을 믿고 빨리 이 세계를 탈출하도록…

스틱 컨트롤

④ 앉는다. 미키는 보통상태로 앉지만 도날드는 앉아서 부들부들 떤다. 귀엽게. 이 상태에서 ←또는→와 C버튼을 누르면 땅을 기어가게 된다. 좁은 통로를 통과할 때 사용. 도날드의 경우 꼬리가 볼록 나와있기 때문에 기어가더라도 꼬리가 걸려 통과를 못하는 곳도 있다. 미키가 도와준다면…

시작하기전에

★화일설명★
①: 미키의 에너지. ②: 도날드의 에너지. 카드가 다 달면 1대를 잃는다.
③: 대수. 2인용으로 할 때는 대수를 공유하게 된다. 내가 죽는 것은 바로 상대도 죽이는 것. ④: 플레이어 ⑤: 보자기. 적을 이 보자기로 맞추어 해가 없는 동식물로 바꿔 버린다. ⑥: 별가루. 보자기에서 나오는 힘으로 보자기가 미치지 못하는 범위의 적을 멈추게 만든다. 적을 없앨수는 없다

★아이템 설명★

보물자루: 이 자루안에는 카드, 사탕, 케익 등이 들어 있다

사탕: 에너지를 1칸 채워준다

케익: 에너지를 전부 채워준다 아주 유용한 식품이다

마법모자: 보너스!

파란색카드: 플레이어를 수초동안 무적으로 만든다

로켓트폭죽: 폭죽이 터지면서 화면상의 적들을 처리해준다. 불꽃놀이 하듯이

★테크닉★
＊곳곳에 숨은 아이템이 종종 있으므로 이를 잘 취하되, 이곳들은 대개 까다로우므로 귀찮거나 할 경우 그냥 지나쳐도 괜찮다. 먹으려고 애쓰다가 손해보는 경우도 간혹 있다.
＊2인 플레이시 혼자 올라가지 못하는 곳에선 어느 한사람이 손으로 받쳐주어 올라갈 수 있다. 한 사람이 움직이지 않고 제자리에 서 있는 상태에서 그 사람 위에 올라 탈 수 있게 된다.

미키위에 탄 도날드. 이렇게 함으로써 조금 더 높이 뛸 수 있다

도날드 줄탈때 모습. 역시 캐릭터는 도날드야!

＊플레이어의 모습이 상태에따라 다르다. 마치 소닉에서 처럼. 특히 도날드의 여러 모습은 매우 귀엽다. 플레이어 뿐 아니라 여러 다른 캐릭터들의 재미있는 모습을 구경하는것도 또한 일품.

* 한 스테이지는 3개의 부분으로 나뉘어 있다. 그중 첫번째와 마지막 판은 모두 같고 둘째 판만 인물, 플레이어 수에 따라 다르다.
엔딩은 3가지 모드(1P 도날드, 1P 미키, 2P)가 거의 비슷하지만 약간씩 차이가 있다. 참고로 알아두도록…

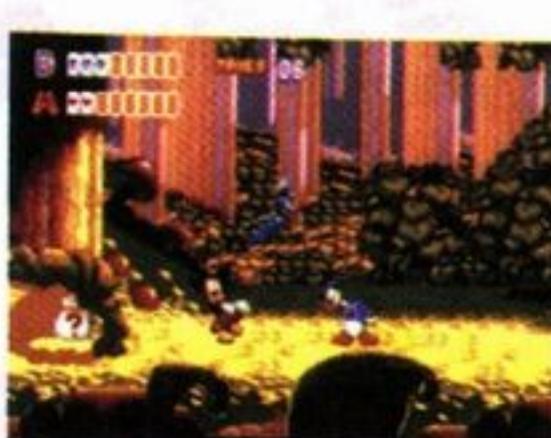
제1스테이지 : 마법에 걸린 숲

첫번째 숲

* 처음판이라 그리 어렵지는 않다. 중간중간에 나오는 딱따구리 비슷한 새가 좀 성가시게 굴지만 차근차근 한다면 쉽게 진행할 수 있다. 이곳에서는 1인 플레이시 지렛대에 통나무가 하나 놓여 있고 2인 플레이시엔 통나무가 없어 미키와 도날드 둘이 서로 도와가며 올라야 한다. 서로 상대에게 밧줄을 줌으로써 1인 플레이시 밑의 나무 하나만 정확히 밟으면 계속 전 지렛대를 연속으로 밟게 된다. 아이템들도 역시 연속적으로 전부 얻을 수 있다. 박자가 딱딱 맞아 기분마저 경쾌해진다. 2인 플레이시 서로 아이템을 먹겠다고 싸우지 않도록…

* 사탕이 있는 지점이 나온다. 자칫 서두르면 쉽게 지나칠 수 있다. 시간이 있으면 먹고 가는 것이…

느닷없이 딱따구리 비슷한 새가 난데없이 날아오는데 주의.

지렛대의 올라간 부분을 밟으면 위로 갈 수 있다

딱따구리 비슷하게 생긴 새가 기습을 하니까 조심한다. 이런 곳이 군데군데 있다

두번째 숲

꽃위에서 통통 뛰게되면 잎을 이용한 계단을 만들 수 있다.
밑의 '!' 표지판은 '위험' 표시. 앞의 낭떠러지를 조심

* 미키로 1P 를 하면 다음에 이곳으로 오게 된다. 도날드도 이곳에 오긴 오지만 곧 다른곳으로 워프한다. 넓은 공간에서 이리저리 돌아다니게 되기 때문에 시원시원한 판이 되겠다. 꽃 위에서 뛰게 되면 꽃이 플레이어를 삼켰다가 곧 뱉어버린다. 다른 꽃도 마찬가지로 거부한다. 자존심 상하지만 먹혀 죽는것 보다야… 이 지역에서 껑충 뛰게 되면 잎을 4개까지 내어 계단을 만들어 아이템을 얻도록 하자. 다른 스테이지에서도 마찬가지이다.

여기에서 왼쪽으로 조금가면 맛있는 사탕을 먹을 수있다. 바로 옆의 꽃을 이용하면 금새 도착지점까지 갈 수 있지만 다른 곳도 더 들려보고 가는 것도 좋은 방법의 하나이다. "!"의 표시는 낭떠러지가 있다는 주의 표시이다.

도날드의 2번째 판. 땅속에서 약간만 나와있는 새싹은 보자기로 공격(?)하면 쑥쑥 자란다

2인 플레이시의 2판째. 시소 양끝에 한 사람(?)씩 타고 ↓를 누르면 시소가 앞으로 전진. 천정의 돌을 조심한다

세번째 숲

* 시작하면 대부분 앞으로 가기 쉬운데, 입구 위쪽의 사탕을 먹고 가도록 한다. 줄을 만들어주는 거미는 좋은 캐릭터이다.

그 거미의 줄을 타고가지 않으면 안된다. 마지막 거미는 아이템을 먹기 쉽도록 길을 내어 준다. 차근차근 전부 먹을 수 있으면 좋다. 만약 이 거미의 길이 어렵다고 한다면 좀… 출구부분에서 난데없이 적 거미 한마리가 나온다. 실수하지 않기를. 특히 한대도 없을때 거기서 죽었다면 하기가 싫을지도… 아, 뚫어진 거미줄을 조심.

잊지말고 먹고가라

거미가 줄을 내어주는데 그걸 타고 잘 따라가라

* 화면의 중간부분을 지나야지 보스가 나온다. 그런데 보스답지않게 상당히 단순하다. 2번 활동하고 1번 웃기는 것을 반복한다. 보스를 이기면 양탄자 만드는 마법을 배우게 된다.

보스거미

제 2 스테이지 : 구름

구름 첫번째

* 벼랑에서 마술로 날으는 양탄자를 만들어 탄다. 맨밑의 회오리가 양탄자를 받치고 있다. 다른 회오리와 마찬가지로 밑의 회오리도 유해하다. 처음부터 낮게 유지해야 한다. 그렇지 않으면 상승기류 때문에 바로 앞에다 두고 카드를 못먹는 안타까움을 맛봐야 한다.

도중의 주머니를 잘먹도록. 조심해서 먹자. 지나가 버리면 영영…
절벽에 다가가면 '알라카젬'하며 자동으로 마법을 사용한다. 이때 아무 버튼이나 누르면 양탄자가 생긴다.
밑으로 쭉 가다가 보면 카드를 왕창 먹을 수 있다.

'알라카젬'

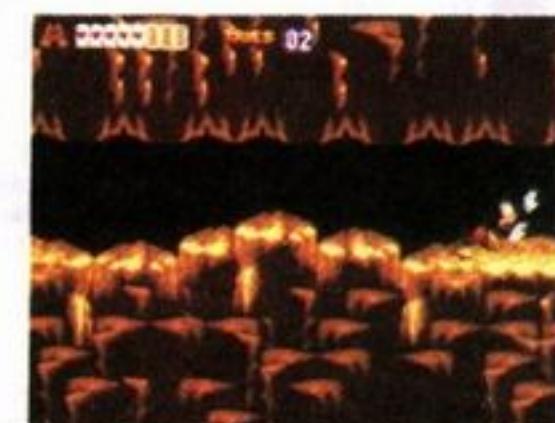
카드를 먹을 수있다

구름 두번째

* 붉은 산악지대. 맑은 하늘에 갑자기 폭풍이 몰아친다. 하늘에서 번개가 치는데 그것이 땅에 떨어지면 불이 나타나 돌아다닌다. 여기저기서 기둥이 솟으므로 그것을 타고 이동. 옆으로 붙는 바위가 있으므로 어물어물 하다가 떨어지지 않도록 한다. 화면이 바뀌면 바위를 잘 피하고서 빨리 달려라. 쉬지 않는 것이 좋을 것이다. 밖으로 나가면 벽 돌들이 아래로 떨어지기 시작한다. 밟히는 돌은 플레이어를 거부하다가 결국 부서져 버린다. 아래 도착지에 다다를 때까지 잘 옮겨다녀 버티게 되면 돌 하나만 남게 된다. 가만있지말고 고정된 돌에 재빨리 갈아타도록 한다.

앞으로 전진하면 큰 바위벽이 옆으로 붙어버린다

천정이 무너진다. 달려라 !

벽돌에 착지하면 벽돌이 모두 아래로 하강한다

도날드의 판. 중간중간의 걸림돌을 잘 뛰어넘자

구름 세번째

* 구름을 밟고 다닌다. 눈, 코, 입이 있는 구름은 움직인다. 엉성한 구름은 구멍뚫린 거미줄처럼 밟고 있으면 분해되어 버린다. 회오리가 이는 지점에서는 뒤통수를 조심하라. 규칙적으로 생기니까 박자만 잘맞추면 간단할 수도 있다. 샛길에 사탕이 있으므로 각자가 알아서 먹을 것 ! 건반을 두들기면 건반에 해당하는 음이 연주되며 음표가 튀어나오는데 떨어지면서 여러 아이템으로 바뀐다. 폭탄이 나오는 수도 있으니까 조심하도록 한다. A 버튼과 함께 움직이면 좀 수월하다.

얼굴있는 구름은 밟히면 인상을 쓰면서 옆으로 이동한다

작지만 얕보면 큰일난다. 분해되어 공격해 오기도한다

회오리. 뒷덜미를 조심하면 좋겠네요

구름건반을 밟으면 음표가 튀어나오는데 바로 아이템 이나 폭탄으로 바뀐다. 조심해서 먹도록

보스. 웃기는 용

* 돌 6개가 차례 떨어져 용이 된다. 불을 뿜는 무서운 용이지만 생긴건 귀엽다(?). 플레이어의 상대쪽으로 뛴다음 불을 쏘는데 뛸 때 그냥 빨리 좇아가서 한방에 보내버린다.
이번엔 거품을 만드는 마법을 익히게 된다.

제 3 스테이지 : 물속

물속 제1번

* 처음 꾹대기에 사탕 2개가 있다. 필요하면 먹도록. 좁은 통로가 나오면 물고기가 다가오는데 위에 보기좋게 파인 곳에서 피하면 안성맞춤. 중간쯤에서 샛길로 가서 오른쪽을 보면 막혀 있지만 통과할 수 있게 되어 있는 곳이 있다.

아이템을 먹되 밑의 가시를 조심. 출구 좌측 깊숙한 곳에 모자가 있다. 가는길이 좀 까다로우므로 조심하도록 한다. 거품이 올라오는 곳에선 거품에 닿은후 반대로 보면 대합이 따라온다. 그렇게 해서 거품까지 유도해 덮어버리면 통과할 수있다.

물고기를 피하는 특실(?)

거품이 인다고 통과를 못하는데, 거참!?

플레이어 위의 벽은 통과되는 벽이다

중간지대

* 1P시 이곳에서 미키와 도날드의 스테이지가 갈리게 된다. 도날드의 꼬리때문에. 2인 플레이 시에는 미키가 도날드를 끄집어 내어준다. 진동으로

벽이 좀 허물어진다. 미키는 그냥 가면되고 도날드는 다시 와서 물밖으로 나가야 한다. 이 곳에는 공기가 있다.

물속 제2번

* 조금 지나다보면 천정에 골뱅이가 매달려있다. 낙하하는 골뱅이를 조심하라. 그리고 불가사리가 귀찮게 애먹이게 만든다. 중간지점에 도착하면 대합이 출현하여 규칙적으로 입을 벌리므로 박자를 맞춰 뛰면 무사통과할 수 있다. 세곳의 물이 솟는 지점에서 오른쪽의 물을 타고 오른다음 왼쪽으로 뛰어 동굴로 들어가면 아이템이 있다. 다시 나와 조금전 타고 온 물의 오른쪽 물을 다시 딛고 높이 뛰면 사탕 하나를 얻게 된다. 떨어져서 도착지에 다다르면 다시 거품을 만들어 물속으로 들어간다.

플레이어가 지나가면 낙하한다

큰 조개. 국끓여 먹으면 좋겠다

폭포수(?)를 밟으면 위로 치솟는다

바람빠지는 튜브를 조심한다. 오래 있으면 가라앉게 된다

빨리 달려야 산다

* 도날드는 중간지대에서 더이상 갈 수 없게 된다. 꼬리가 걸려버리기 때문이다. 다시 반대로 나오면 상승기류를 타고 바다위로 올라가게 된다. 날치들을 조심하면서 튜브를 타고 앞으로 간다.

물속 제3번

* 좀 까다롭다고 느껴질 스테이지! 가다보면 바닥에 찌익찌익 금이 간곳이 있다. 밟지않도록 한다. 단번에 죽어버린다. 3지창은 불규칙적으로 떨어진다. 창밑을 지나면 떨어지는데 조심스럽게 재면서 통과하도록 한다. 계단아래 왼쪽에서 사탕을 먹는다. 낡은 마루에서 톱상어가 마구잡이로 솟는데 찔리게 되면 꽤 고달프게 된다. 계단을 오를때 불가사리가 갑자기 떨어지므로 주의한다. 수문은 좁게되어 있으므로 기어 통과한 후 빨리 달린다. 물이 다 차게 되면 익사해 버린다. 두번째 톱상어는 먼저의 톱상어보다 더 까다롭다. 원활히 전진하다가 톱상어 한마리가 느닷없이 나타나므로 빨리 멈추고 처리한다음 가도록 한다.

금이간 바닥을 밟으면 무너지는데 빠지지 않도록. 단번에 죽어버린다

떨어진 창은 이빨빠진 호랑이

이 한마리만 플레이어 앞에서 튄다. 괘씸한 상어는 빨리 없앤다

* 지느러미만 보이며 몇번 왕복한 다음 물려고 덤벼든다. 맞춘 후에 점프해서 피해도 좋고 번쩍일때 걸어서 피해도 된다. 번쩍일 때는 맞지 않는다.

◄ 보스상어

제 4 스테이지 : 도서관

도서관 초반부

* 이제부터 조금씩 복잡해지기 시작한다. 오른쪽 아래 구석에 캔디가 있기는 하나 먹기가 좀 까다롭다. 그 위로 올라가면 각설탕을 볼 수 있다. 각설탕에 들어가면 각설탕 스테이지로 워프한다. 한번이상 들어갈 수 없다.

스프레이 오른쪽엔 모자가 있는데 에너지 한칸을 희생해야 할 것이다. 스프레이를 누르면 분사가 되어 타고 갈 수 있게 된다. 도착점인 쿠키상자로 들어가도록 한다.

A부분. 압정은 정말 무서워

미친 각설탕 몇개가 날뛰는데, 움직일땐 몸짓으로 예고를 하니까 잘 보고 피하도록 한다

호치키스를 이용해 위로 올라갈 수 있다. 스프링이 엄청나게 센가보다

통나무를 밟아야 통나무가 내려오지요

도서관 중반부

* 각종 케익, 과자와 캔디들로 이루어져 있다. 미키는 병을 막고있던 코르크 마개를 타고 하늘로 워프할 수 있다. 도날드는 이런 병이 애당초 안나온다. 하늘에서 코르크를 타고 여러 아이템을 얻을 수 있다. 장애물도 있으니 조심하도록 한다. 간단하면서도 멋있게 처리를 잘 했다.
빨간제리에서는 죽지 않는다.

병마개를 타면 위로 튀어오르게 된다. 맥주병이 아닐껄?

제리를 통과하면 보스가…

▲ 멋진 하늘이구나!

* 마법을 사용하는 구슬든 할머니가 보스이다. 점프해서 공격하면 된다. 할머니께서 좀 맞으시면 열이나셔서 구슬을 충전한다. 번개, 불 등 여러 마법으로 공격해온다. 이 할머님이 번쩍일때 플레이어가 맞아도 에너지를 잃지 않는다. 할머님께 예의를 지키도록!

▲ 도서관 보스

▼ 도서관 출구

제 5 스테이지 : 마법상자

마법상자 첫판

드디어 마지막 판이다. 이상한 나라의 엘리스에서 본 듯한 풍경. 카드를 없앨 때는 두번 타이밍을 맞추어 공격해야 한다. 카드가 쏘는 하트는 앉아서 피할 수 있다. 마법을 사용해 카드를 타고 어려운 곳을 건너갈 수 있다. 중간지점에 카드 6개가 나온다. 그 카드들은 상하 좌우로 움직이는데 주의할 것은 옆으로 이동하는 카드를 탔다가 떨 경우 카드의 속도가 플레이어에게 가중된다는 것이다. 출구에는 주사위가 6개 놓여 있는데 정해진 것을 밟아야 나갈 수 있다. 5번은 보너스 스테이지. 2번과 3번을 밟도록 한다. 다른것을 밟으면 이 스테이지의 엉뚱한 곳에 떨어지게 된다. 보너스 스테이지 에 들어갔 다 나오면 2번째와 3번째 주사위 사이에 떨어지게 되는데 잘못해 서 세번째를 밟는 수가 종종 있으니 주의.

주사위를 밟으면 주사위가 땅으로 가라앉는다. 막 밟으면 정말 재미있다. 믿거나 말거나간에

보너스 스테이지

* 종에서 미끄러지지 않게 점프를 잘하며 아이템을 얻도록 한다.

마법상자 둘째판

* 미키가 거울속으로 들어간다. 단순하면서도 멋진 바닥 스크롤을 감상하며 앞으로 나간다. 뒤처져 화면에 깔린다고 죽지는 않지만 적들이 귀찮게 군다. 위에서 떨어지는 등을 조심한다. 탁자위에 오르게 되면 접시나 촛대가 꼭 있는데, 접시는 두개가 서로 부딪쳐 깨지며 그 사이에 플레이어가 있으면 역시 에너지. 바닥에 작은 구멍이 있는데 갑자기 커져버리므로 조심해야한다.

도날드의 판

* 입체감이 느껴지는 멋있는 배경. 미키마우스의 모험에서 나오는 권투장갑끼고 스프링을 착용한 보스가 나온다. 없애면 발판이 생기는데 타면 오른다. 딱따구리(?)를 맞추면 구멍을 뚫어 준다. 이 두가지를 이용해서 미로를 빠져나가야 하는데 좀 까다롭다.

2인 플레이시 이곳에서 맴돌게 된다. 두사람이 한 문 앞에 있게 되면 그 문이 열린다. 첫문은 안열린다. 문을 한번씩 다 들어가다 보면 결국 나갈 수 있게 된다

마법상자 셋째판

* 막판이다. 벽에 여러 별자리들이 퍼렇게 그려져 있는것이 마술을 연상케 한다. 처음에 나오는 할머님은 그냥 놔두도록 한다. 흐늘거리는 뻬에로는 한방으로 보낼 수 있지만 다른 캐릭터와 달리 흐려진 다음에야 죽기 때문에 방심하고 접근하다간 에너지를 잃기 쉽상이다. 처음 계단위의 오른쪽은 벽같이 보이지만 통과할 수 있다. 커튼앞 스위치를 밟으면 커튼속에 불이 들어와 적을 그림자형태로 파악할 수 있게 된다. 마차를 갈아탈 때 할머님이 공격하시기 때문에 뛰자마자 보자기를 사용하도록한다. 이동접시가 아래로 떨어질 때 오른쪽 버튼을 누르고 있으면 신상에 이로울 것이다.

위장을 잘했다. 벽인줄만 알았는데…

말없는 마차를 건너 뛸때 할머님이 나오시는데 예의바르게 없애 도록…

신상에 이로운 일은 많이 할수록 신상에 이롭다…

아는길도 돌아가라(?)

* 마지막 보스. 다른 왕보다 월등히 까다롭다. 기둥 두개에 결쳐서 공격하면 바닥에 닿는것을 좀 방지할 수 있다. 양 끝이 유리하다. 흰 귀신에게 좀 맞더라도 계속 때려 8대만 맞춘다.
엔딩 끝에 스태프가 나오는데 무슨 별명이나 아이디 같은것을 넣어 놨는지 이름이 좀 이상하다. 일본인도 미국인도 있고 멋있는 그래픽을 감상하면서 재미있는 게임을 즐기기 바란다.
(편의상 미키중심으로 설명하였다)

매직 마스터

수퍼 화이어 프로레슬링 Ⅱ

수퍼컴보이						
	현지 발매일	92/12/25	장르	스포츠 액션	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	휴먼	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	5인용	게임 난이도	AB© DEF

이 게임은 파워업된 4개의 플레이 모드를 사용할 수 있고 2개의 옵션모드를 사용할 수있다.

스페셜『스포츠 게임 빅크』①

최대 16인까지 플레이가 가능한 박진감 넘치는 스포츠 게임 !
최근에 국내에서는 프로레슬링이 사양길에 들어서 그리 인기가 없지만 외국에서는 대중적인 스포츠로서 젊은이들의 열광과 환호를 받고 있는 인기 스포츠중 하나이다.
이 게임에서 그래픽은 그리 화려하지 않지만 캐릭터마다의 특징있는 기술이 스포츠 게임의 진수를 보여주고 있다. 외국에서는 최고의 인기 게임이며 실제로 해보면 무척 재미있다는 것을 느낄 수있을 것이다.

1. 시작하기 전에…

메뉴화면

①공식리그전
싱글매치→선수선정→화이트

(1인용)
태그매치→1P VS COM→화이트(1인용)→1.2 VS COM→화이트(2인용)

*특징
· 컴퓨터 토너먼트가 가능하다
· 규정된 점수를 얻어야만 다음 스테이지로 갈 수 있다.
· 1인용 2인용을 선정할 수 있다.

②엑시비전매치
싱글매치→엑시비전매치 메뉴선택→선수 선택 핸디캡매치→핸디캡 메뉴선택

*특징
· 액시비전 메뉴화면에서 플레이어의 수를 결정하며 핸디캡매치에서는 약점을 설정해 한 후 플레이 할 수 있다.(되도록이면 우리편에 유리하도록 설정할 수 있다.)

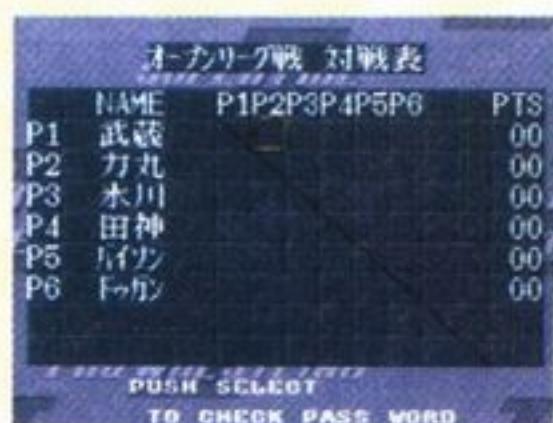
③일루미네이션 매치→팀셀렉트→오더체인지→화이트

*특징
· 자신이 좋아하는 선수를 선택할 수 있다.
· 토너먼트 단체전을 할 수 있다.
· 시합은 모두 싱글매치이다.
· 미리 준비된 선수들로 경기를 할 수 있다.
· 자유롭게 팀 편성이 가능하다.

④오프닝 리그→오프닝 리그전 메뉴선택
선수 선정→대전표 설정
총 결승 리그전

오-プンリーグ戦 対戦表

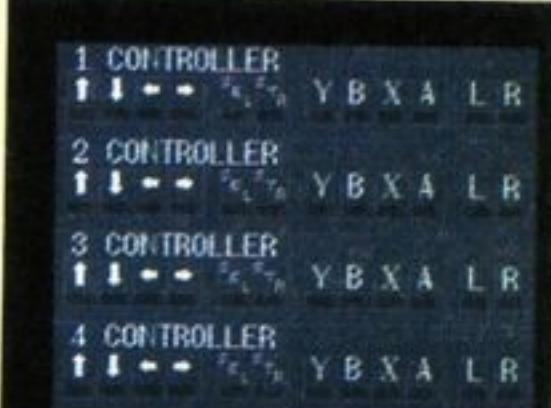
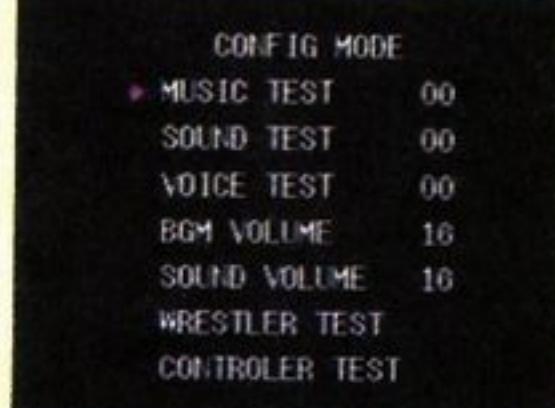
	NAME	P1P2P3P4P5P6	PTS
P1	武蔵		00
P2	力丸		00
P3	水川		00
P4	田神		00
P5	ﾊｲｿﾝ		00
P6	ﾄｯｶﾝ		00

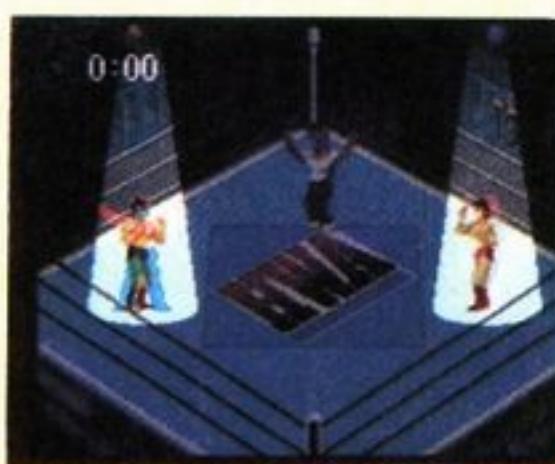
PUSH SELECT
TO CHECK PASS WORD

＊특징
· 플레이어를 16인까지 선택이 가능하며 하지만 슈퍼 멀티 탭이 있어야 가능하다.

INPUT PASSWORD

ALPZB SSOTG NAJNL IW4XB
V5BD3 CGIAU BJCBY OIUSN
YNH3C DSZFW NXMOD H____

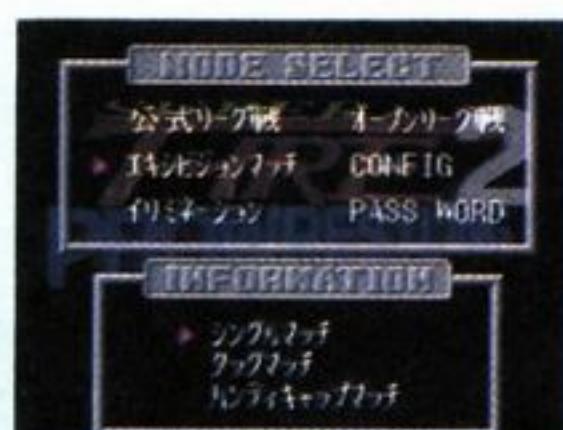
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X
Y Z 2 3 4 5 6 7

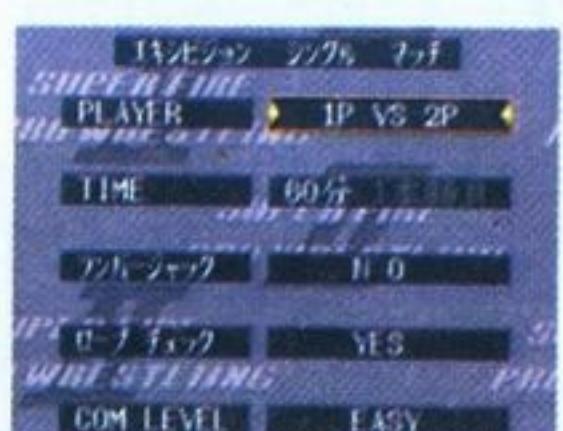
⑥패스워드 입력→패스워드 입력모드
＊특징
·간단히 패스워드를 입력하면 자신이 전에 경기했던 스테이지로 갈 수 있다.

⑤컨피그모드→옵션메뉴선택
뮤직테스트, 사운드, 소리, 볼륨

컨트롤러 테스트→컨트롤러 테스트

레슬러 테스트→레슬러 테스트

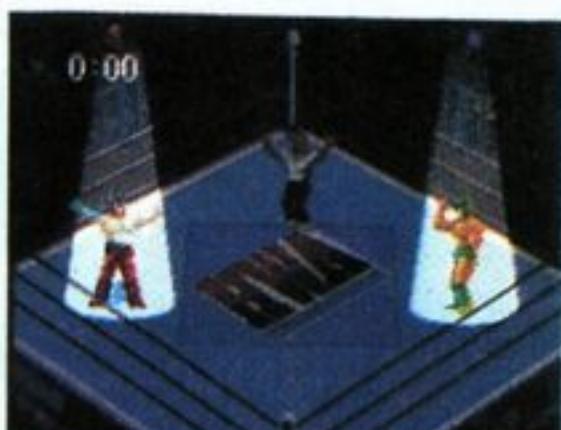
＊특징
· 기본적인 옵션모드를 테스트 해 볼 수있다.
· 레슬러를 한명씩 테스트 할 수 있다.
· 8인용 패드일 경우에 플레이어를 테스트 해 볼 수있다.

2. 게임을 시작하자 !

시작하기 전의 모습

①타이틀 화면에서 'Ⓑ'버튼을 누른다.

②모드 셀렉트에서 'Ⓑ'으로 원하는 모드를 선택한다.
모드의 종류는 '시작하기 전에…'를 참조하자.
2인 플레이 기준으로 설명하면 '액시비전 모드'를 선택하자.

③싱글매치에서 버튼으로 설정하자.

④자신이 좋아하는 선수를 고르자.
선수중에는 헐크호간도 있고, 반칙의 왕도 있다.

⑤대전할 선수의 모습이 나오면 'Ⓑ'으로 선수를 고른다.

⑥드디어 레슬링 경기장에서 선수 소개가 있다

⑦땡하고 경기시작을 알린다. 화이트 !

3. 최강의 전사가 되는 비법

이 비법은 최근 편집부 내에서 벌어지고 있는 챔프배 쟁탈전에서 얻은 경험을 토대로 작성된 기본적인 테크닉이다.

①스테미너를 빼앗자.
작은 공격을 초반전에 자주하면 후반전에 스테미너가 많이 떨어져 쓰러지면 그로키 상태가 되기 쉽다.

②타이밍을 잘 맞추자.
필살기를 사용하는 타이밍을 잘 사용해야 한다.
로프 반동시에 날아차기는 상당히 타이밍을 잘 맞추어야 성공할 수 있다.

③큰기술을 사용하자.
기술을 사용해서 상대가 다운되면 억지로 일으켜 그로키(도저히 상대가 정신을 차릴 수없는 상태) 상태를 만들어라!

④적에게 굴복하지 마라.
태그매치, 장외난투, 상대를 밀어 붙여라! 어떠한 상황에서도 적으로 부터 벗어나기 위해서는 버튼을 열심히 누르면 된다.

4. 선수 소개

출전하는 선수는 모두 25명이다. 간단한 키조작으로 다른 선수와의 대전에서 승리할 수 있도록 키설명을 해 두었다.

멀티탭을 연결하면 여러명이 동시에 게임을 즐길 수있다.

챔프에서는 최근 혈전을 벌이고 있다. 디자인팀 대 편집팀의 한판이 볼만하다. 승부의 세계는 냉혹한것! 여자라고 봐줄 수는 없다.

과장 : 치사하게 불을 뿜냐!
송기자 : 좀봐주세요. 이기려면 할 수 없잖아요…

윽! 실수로 심판을 치다니…

심판아저씨 카운트 부탁해요.

장외에서도 승부의 세계는 비정하다.

자 그럼 출전 선수의 다양한 기술을 소개하기로 하자. 이 모든 기술을 다 익힐 수는 없겠지만 알면 알수록 헤어날 수 없는 게임이 바로 이 게임이다.

화이타. 야마토

기술을 위주로 하는 레슬러이다.
체력이 약한 것이 흠.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	백브레인 킥	22
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라이안트	20
달리면서Y	솔더테클	12
로프반동Y	역수평 초프	12
붙어서 A버튼	코브라트위스트	40 팔 6
붙어서 B버튼+십자버튼의 위	브렌 바스타	24
붙어서 B버튼+십자버튼의 하	화이트로 라이바	32
붙어서 B버튼+십자버튼의 좌우	백 드롭킥	27
붙어서 Y버튼	플라잉메이야	12
뒤를잡고A+십자버튼	귀조르기	44 팔16 다리 6
뒤를잡고A+십자버튼	드랭프랙스 홀드	29
뒤를잡고 B나 Y	백드롭	27
뒤를 잡히면 B나 Y튼	암홀프	10
코너에 올라가서B	플라잉홀드 프레	17
코너에 올라가서Y	플라잉 드롭킥	16
다운중 적의 상반신에서A	드렌스리파	20 팔6
다운중 적의 하반신에서A	전갈 조르기	16 다리20
장외에서 적을 향해 달리며B	브렌치	25

허리케인

코브라트위스트가 뛰어나고,
그 이외에는 특별한 기술이 없다

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드록킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서 B	라이언	20
달리면서 Y	솔더테클	12
로프반동 Y	키칭 킥	12
붙어서 A	코브라트위스트	40 팔 6
붙어서B+십자버튼 상	브렘바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	파일드라이버	32
붙어서B+십자버튼의 좌우	백드록	27
붙어서Y	버팅슬라므	10
뒤에서 잡고A	코브라트위스트	40 팔 6
뒤에서 잡고A+십자버튼	샤만스 플렉홀드	28
뒤에서 잡아서 B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때 B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서 B	없음	없음
코너에 올라가서 Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서 A	스톤픽	23
다운중 적의 하반신에서 A	전갈 조르기	16 다리 20
장외에서 적을향해 달리면서 B	없음	없음

빅토리

인디언 출신의 프로 레슬러.
코너에서 바디프레스가 일품이다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	백블리킹	22
B버튼(이하B)	중간 킥	7
Y버튼(이하Y)	약한 킥	1
달리면서B	드록 킥	12
달리면서Y	솔더태클	12
로프반동Y	역수평 초프	12
붙어서A	귀굳히기	44 팔 16 다리 6
붙어서B+십자버튼 상	브렌 바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	암 블레카	9 팔 8
붙어서B+십자버튼의 좌우	해드록	27
붙어서Y	버팅슬렘	10
뒤에서 잡고A	코브라트위스트	40 팔 6
뒤에서 잡고A+십자버튼	자마스플렉홀드	28
뒤에서 잡아서B나 Y	백 드록킥	27
뒤에서 잡힐 때 B나 Y	암홀프	10
코너에 올라가서B	플라이버팅 플레스	17
코너에 올라가서Y	플라잉니 드록	16
다운중 적의 상반신에서 A	팔꺾어 역십자	3 팔 24
다운중 적의 하반신에서 A	인디언 디스록	3 팔 40
장외에서 적을향해 달리면서 B	없음	없음

기혼지야

런닝 플라잉 킥이 아주 멋지다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	플라잉니 킥	22
B버튼(이하B)	중간 킥	7
Y버튼(이하Y)	약한 킥	1
달리면서B	플라잉니 킥	22
달리면서Y	라이언	20
로프반동Y	엘보 드록킥	7
붙어서A	베어백	27
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	언바란스 홀드	24
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	버디슬렘	10
뒤에서 잡고A	서브홀드스트리치	32 팔8
뒤에서 잡고A+십자버튼	백 드롭	17
뒤에서 잡아서 B나 Y	아트믹 드롭	15
뒤에서 잡힐 때 B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서 A	스리퍼 홀드	23
다운중 적의 하반신에서 A	전갈 조르기	16 다리 20
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

수퍼 카이저

전편과 같은 놈이다. 그러나 그 위력은 더욱 파워 업 됐다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	연속 킥	24
B버튼(이하B)	중간 킥	7
Y버튼(이하Y)	약한 킥	1
달리면서B	후랑킨 슈타인	14
달리면서Y	플라잉바디 어택	17
로프반동Y	키칭 킥	12
붙어서A	가이저홈 홀드	34
붙어서B+십자버튼 상	브렌 바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	가이저 홈 버	34
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
뒤에서 잡고A	슬리퍼홀드	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	저먼플렉홀드	28
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	뒤잡아 돌리기	없음
코너에 올라가서B	슈팅스타 플레스	30
코너에 올라가서Y	러싱바디 플레스	17
다운중 적의 상반신에서A	케엘블럭지	20
다운중 적의. 하반신에서A	로메로 스페셜	10팔4 다리8
장외에서 적을향해 달리면서B	톱. 콘프러	32

다신 로우

큰 기술은 많으나, 의외로 기습을 받았을 경우는 약점이 많다

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	드롭킥	6
Y버튼(이하Y)	손바닥 때리기	3
달리면서B	라이언	20
달리면서Y	솔더테클	12
로프반동Y	카운터 킥	13
붙어서A	코브라트위스트	40 팔 6
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	암 본바	28
붙어서B+십자버튼의 좌우	백 브리지	20
붙어서Y	홀딩슬림	10
뒤에서 잡고A	스리퍼홀더	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	백드롭	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹 드롭	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	드로핑	12
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	스리퍼홀드	24
다운중 적의 하반신에서A	보스턴글라브	18 다리12
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

토미 본바

체력은 최상급. 그리고 코브라트위스트가 특기이다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라이언	20
달리면서Y	점빙파트	10
로프반동Y	카운터 킥	13
붙어서A	코브라트위스트	40 팔 6
붙어서B+십자버튼 상	스로트 브럭지	22
붙어서B+십자버튼 하	파워홈	30
붙어서B+십자버튼의 좌우	백드롭	27
붙어서Y	바디프레스	10
뒤에서 잡고A	코브라트위스트	40 팔 6
뒤에서 잡고A+십자버튼	백드롭 홀드	27
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	스리퍼 홀드	24
다운중 적의 하반신에서A	전갈 조르기	18 다리12
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

수영광수

상대를 가격하는 엘보가 이 선수의 특기이다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	중간 킥	7
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	점핑리파트	10
달리면서Y	엘보스매쉬	14
로프반동Y	엘보드롭	7
붙어서A	프렌트화인스록	27
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	타이가드 라이버	34
붙어서B+십자버튼의 좌우	백드롭	27
붙어서Y	엘보 스매쉬	10
뒤에서 잡고A	스리퍼 홀더	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	타이거스플렉스 홀더	29
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	캉가루 킥	10
코너에 올라가서Y	플라잉 보디플레스	17
다운중 적의 상반신에서A	화이스록	24
다운중 적의 하반신에서A	엘보 드롭킥	5
장외에서 적을향해 달리면서B	브란치	25

풍마리가

스트렌치블렘이 데미지가 제일 크다.
스피드가 조금 떨어지는 편이다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	중간 킥	7
B버튼(이하B)	약한 킥	1
Y버튼(이하Y)	손바닥으로 때리기	3
달리면서B	라이언	20
달리면서Y	숄더테클	12
로프반동Y	역수평 초프	12
붙어서A	프론프 화이스트록	27
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	파워 흠	30
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	역수평 초프	10
뒤에서 잡고A	스트렌치블렘	40 팔 6
뒤에서 잡고A+십자버튼	사만스 플렉홀드	28
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	옆 조르기	7
코너에 올라가서B	플라잉 드롭	3 팔30
코너에 올라가서Y	플라잉 엘보드롭	16
다운중 적의 상반신에서A	사카 홀드킥	14
다운중 적의 하반신에서A	보스턴 킥	18 다리12
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

미원 촌

상대의 스테미너를 빼앗기 보다는
적극적으로 관절을 꺾는 것이 유리하다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하 A)	중간 킥	7
B버튼(이하 B)	약한 킥	1
Y버튼(이하 Y)	손바닥으로 때리기	3
달리면서 B	숄더 테클	12
달리면서 Y	숄더 테클	12
로프반동 Y	키칭 킥	12
잡고 A	배드록	27
잡고 B+십자버튼 위	한 발로 머리찍기	28
잡고 B+십자버튼 아래	암 브리커	9 팔8
잡고 B+십자버튼 좌우	보디브로	18
잡고 Y	플라잉 메이야	12
뒤를 잡고 A	스리퍼 홀드	40
뒤를 잡고 A+십자버튼	저먼스프렉스 홀더	28
뒤를 잡고 B나 Y	백드롭	27
뒤를 잡히고 B나 Y	옆 조르기	3 팔30
코너에 올라가 B	없음	없음
코너에 올라가 Y	없음	없음
다운중인 적 상반신에서 A	키칭훼스록	14 팔18
다운중인 적 하반신에서 A	아킬레스건 공격	3 팔24
장외 적을 향해 달리며 B	없음	없음

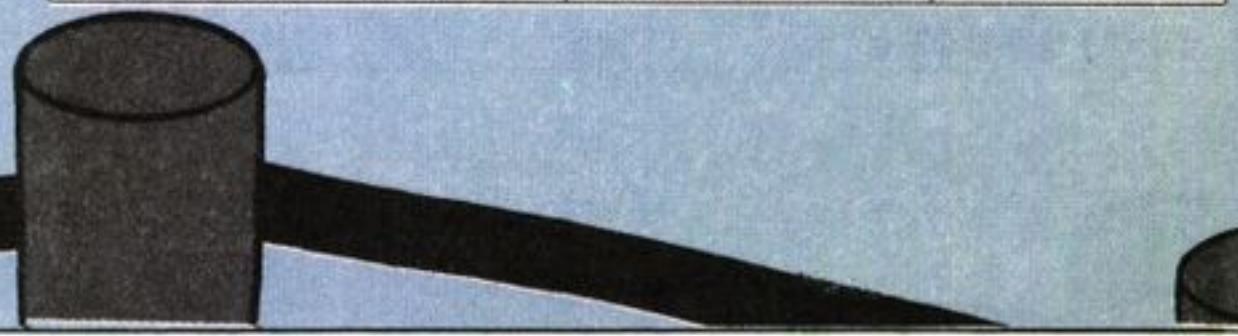
브래드 무사

게임에서 독을 품는 기술을 갖고 있다.
잘 사용하면 유리하다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하 A)	백브레인 킥	22
B버튼(이하 B)	킥	6
Y버튼(이하 Y)	펀치	3
달리면서 B	라리아드	20
달리면서 Y	점핑 니패트	10
로프반동 Y	엘보 파트	10
붙어서A	독무	1
붙어서B+십자버튼 위	후론트스프렉스	22
붙어서B+십자버튼 아래	흉기공격	9
붙어서B+십자버튼 좌우	슈미트식 백브리커	24
붙어서Y	보디 슬렘	10
뒤를 잡고 A	코브라 트위스트	40 팔 6
뒤를 잡고 A+십자버튼	저먼스프렉스 홀더	28
뒤를 잡고 B나 Y	훼이스 버스터	20
뒤를 잡히고 B나 Y	급소공격	15
코너에 올라가 B	문 설트브레스	25
코너에 올라가 Y	플라잉 엘보드롭	14
다운중인 적 상반신에서 A	팔꺾어 역십자	3 팔 24
다운중인 적 하반신에서 A	엘보 드롭	5
장외 적을 향해 달리며 B	브란챠	25

송단 성

연속공격이 뛰어난 장점을
가지고 있다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하 A)	연속 차기	24
Y버튼(이하 Y)	약한 킥	1
달리면서 B	숄더 태클	12
달리면서 Y	점핑 니패트	10
로프를 잡고 Y	엘보 로프	7
잡고 A	프론트 훼스록	27
잡고 B+십자버튼 위	프론트스프렉스	22
잡고 B+십자버튼 아래	빗장걸기스플렉스	24 팔4
잡고 B+십자버튼 좌우	손바닥 때리기	18
잡고 Y	플라잉메니어	12
뒤를 잡고 A	슬리퍼홀더	40
뒤를 잡고 A+십자버튼	저먼스프렉스 홀더	28
뒤를 잡고 B나 Y	백드롭	27
뒤를 잡히고 B나 Y	옆 조르기	3 팔30
코너에 올라가 B	없음	없음
코너에 올라가 Y	없음	없음
다운중인 적 상반신에서 A	팔꺾어 역십자	3 팔24
다운중인 적 하반신에서 A	아킬레스건 공격	3 팔24
장외.적을 향해 달리며 B	없음	없음

아도명
킥과 중간 킥이 사용하기에 편리하다.

조작방법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하 A)	대차륜 킥	24
B버튼(이하 B)	중간 킥	7
Y버튼(이하 Y)	약한 킥	1
달리면서 B	숄더 태클	12
달리면서 Y	숄더 태클	12
로프를 잡고 Y	레글러리아트	14
잡고 A	프론트훼이스트록	27
잡고 B+십자버튼 위	프론트스프렉스	22
잡고 B+십자버튼 아래	캡츄드	27
잡고 B+십자버튼 좌우	백드롭	27
잡고 Y	니리후트	10
뒤를 잡고 A	스리퍼 홀드	40
뒤를 잡고 A+십자버튼	저먼스프렉스 홀더	28
뒤를 잡고 B나 Y	백드롭	27
뒤를 잡히고 B나 Y	옆 조르기	3 팔30
코너에 올라가 B	없음	없음
코너에 올라가 Y	없음	없음
다운중인 적 상반신에서 A	치킹윙 스트록	14 팔18
다운중인 적 하반신에서 A	아킬레스건 공격	3 다리24
장외 적을 향해 달리며 B	없음	없음

사이바 룽
주먹공격이 상대에게 충격을 많이 준다

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	백블레인 킥	22
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	손바닥 때리기	3
달리면서B	후리안트	20
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	역수평초프	12
붙어서A	파워붐 굳히기	30
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	파워붐	30
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	보디스트록	10
뒤에서 잡고A	코브라 트위스트	40 팔6
뒤에서 잡고A+십자버튼	역누르기	5
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	엘보파트	10
코너에 올라가서B	플라잉보디 플레스	17
코너에 올라가서Y	플라잉 엘보로프	14
다운중 적의 상반신에서A	사카홀 킥	11
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

릭 글레이 기술의 사용이 아도명과 동일하다. 킥을 연속으로 사용하는 것이 좋다. 움직임이 매우 빠르고 재미있다.

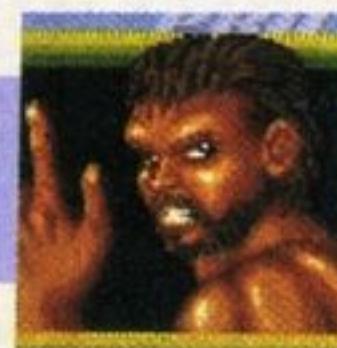
조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하 A)	뒷 주먹	9
B버튼(이하 B)	중간 킥	7
Y버튼(이하 Y)	약한 킥	1
달리면서 B	숄더태클	12
달리면서 Y	숄더태클	12
로프를 잡고 Y	키칭	12
잡고 A	머싱건 릴리프트	24
잡고 B+십자버튼 위	프론트 스플렉스	22
잡고 B+십자버튼 아래	머싱건 킥	13
잡고 B+십자버튼 좌우	보디프로	28
잡고 Y	릴리프트	10
뒤를 잡고 A 머싱건	릴리프트	4 다리16
뒤를 잡고 A+십자버튼	백드롭	27
뒤를 잡고 B나 Y	백펀치	12
뒤를 잡히고 B나 Y	엘보파트	10
코너에 올라가 B	없음	없음
코너에 올라가 Y	없음	없음
다운중인 적 상반신에서 A	사카홀 킥	11
다운중인 적 하반신에서 A	보스턴 글라브	18 다리12
장외 적을 향해 달리며 B	없음	없음

엑스 도건 헐크호간을 모델로 만든 캐릭터이다. 로프반동을 이용해 공격하는 것이 효과적이다.

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	도건헤머	19
달리면서Y	점핑니파트	10
로프반동Y	키칭	12
붙어서A	알젠친백드롭	44
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	파일드라이버	32
붙어서B+십자버튼의 좌우	슈미트식 백드롭	24
붙어서Y	보디프레스	10
뒤에서 잡고A 서브홀드 스트리치	32	팔8
뒤에서 잡고A+십자버튼 어드믹	토킥	27
뒤에서 잡아서B나 Y	엘보파트	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	키칭로프	7
코너에 올라가서B 플라잉니드	로프	12
코너에 올라가서Y 슬리파	홀드	16
다운중 적의 상반신에서A	화이스록	24
다운중 적의 하반신에서A	엘보 드롭킥	5
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

스타 바이슨

파워 봄과 DDT가 재미있다. 꼭 사용해 보기 바란다.

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라리어트	20
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	엘보로프	7
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	파워 봄	30
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	보디슬렘	10
뒤에서 잡고A	서브홀드 스프리치	32 팔8
뒤에서 잡고A+십자버튼	백 드롭	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹 로프	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	슬리퍼 홀드	24
다운중 적의 하반신에서A	엘보 드롭킥	5
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

스텔죤슨

까만턱 수염이 강인한 이미지를 풍기는 놈이다. 그러나 그 실력은…

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라리어트	20
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	키칭	12
붙어서A	헤드록	27
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	언바란스 홀드	24
붙어서B+십자버튼의 좌우	백드록	27
붙어서Y 보디	플레스	10
뒤에서 잡고A 서브홀드	스프리치	32 팔8
뒤에서 잡고A+십자버튼	저먼 스플렉스 호이프	28
뒤에서 잡아서 B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때 B나 Y	암호이프	10
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	슬리퍼 홀드	24
다운중 적의 하반신에서A	보스턴 글라브	18 다리12
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

케리보키

강한 듯이 보이기는 하지만 실제 그와는 정반대

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라리어트	20
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	키칭	12
붙어서A	파워 붐조르기	30
붙어서B+십자버튼 상	브렌바스터	24
붙어서B+십자버튼 하	점핑파워 붐	34
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	보디슬렘	10
뒤에서 잡고A	서브홀더 스프리치	32 팔8
뒤에서 잡고A+십자버튼	백드롭	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹 토킥	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	스리파 홀드	24
다운중 적의 하반신에서A	보스턴 글라브	18 다리12
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

오끼다

선더 화이어 붐을 사용해라!! 그것만이 비기!!

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	드롭킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	손바닥 때리기	3
달리면서B	라리어트	20
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	역수평초프	12
붙어서A	선더화이어 파워 붐	36
붙어서B+십자버튼 상	머리찍기	22
붙어서B+십자버튼 하	파일드라이바	26
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	10
붙어서Y 보디프레스	40	팔6
뒤에서 잡고A+십자버튼	화이스바스타	20
뒤에서 잡아서B나 Y	백드롭	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	엘보파트	7
코너에 올라가서B	플라잉 니드로프	16
코너에 올라가서Y	플라잉 엘보 로프	14
다운중 적의 상반신에서A	카멜구라치	20
다운중 적의 하반신에서A	엘보 드롭킥	5
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

매드 타이가

반칙의 제왕이다. 버튼을 누르면 불을 뿜는 괴물이다!

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	화염필법	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	숄더태클	12
달리면서Y	숄더태클	12
로프반동Y	역수평초프	12
붙어서A	코브라크로	10
붙어서B+십자버튼 상	브렌마스타	24
붙어서B+십자버튼 하	흉기공격	9
붙어서B+십자버튼의 좌우	물어뜯기	9
붙어서Y	보디플레스	10
뒤에서 잡고A	슬리퍼홀드	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	수평으로 누르기	5
뒤에서 잡아서B나 Y	헤드록	27
뒤에서 잡힐 때B나 Y	급소공격	15
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	코브라 크로	31
다운중 적의 하반신에서A	스톤픽	20
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

빅터맨 세이바

이상한 가면이 돋보이는 이 레슬러는 힘이 무척 쎄다

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	뒷주먹	9
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	라리언트	20
달리면서Y	점핑홀드어텍	13
로프반동Y	엘보로프	7
붙어서A	옆 조르기	3 팔30
붙어서B+십자버튼 상	머리찍기	22
붙어서B+십자버튼 하	파워홈 홀프	34
붙어서B+십자버튼의 좌우	숏레질러 리어트	17
붙어서Y	보디슬렘	10
뒤에서 잡고A	슬리퍼홀드	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	백드롭	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹드롭	15
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	스톤핑	23
다운중 적의 하반신에서A	초육탄플레스	8
장외에서 적을향해 달리면서B	없음	없음

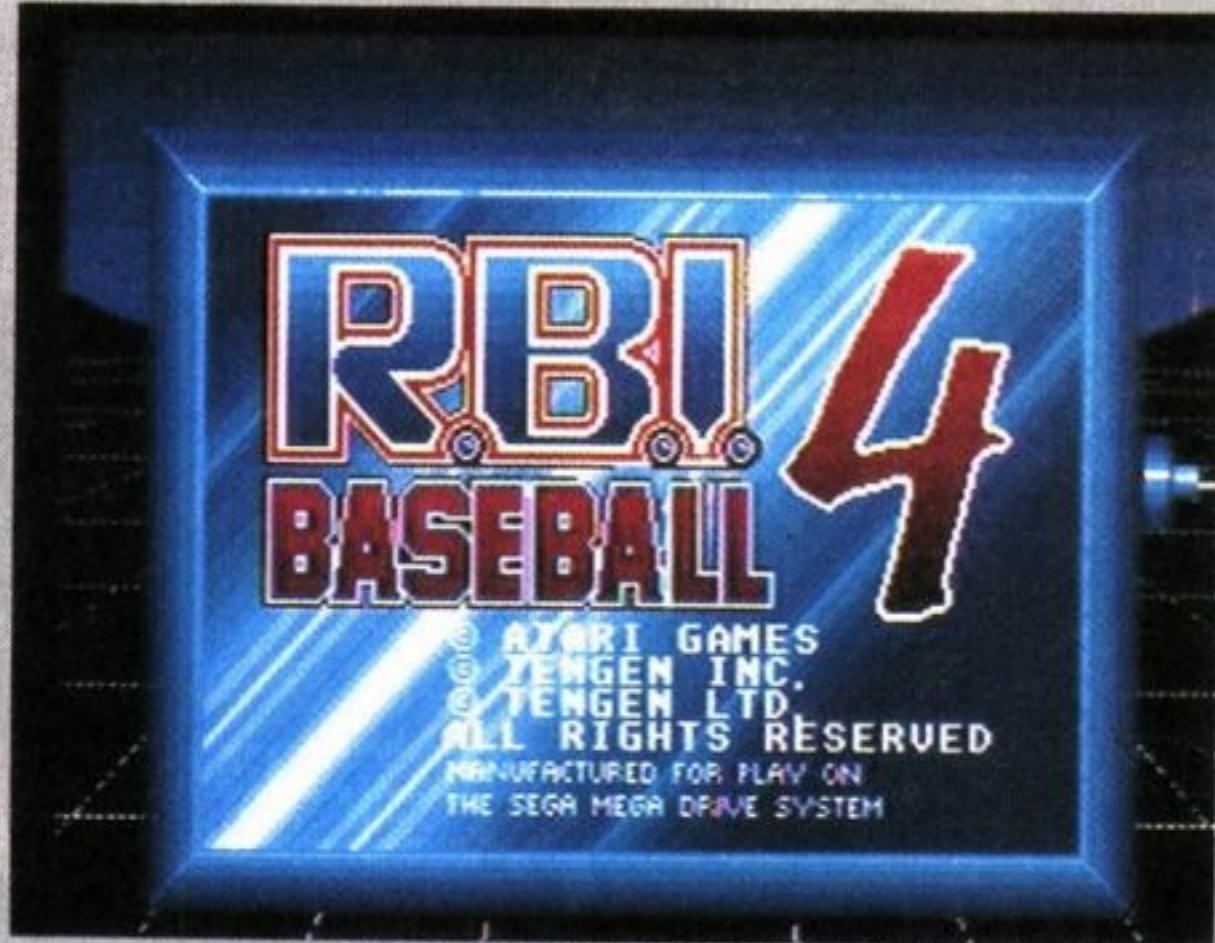
압둘더 댄저

허리를 꺽는 기술이 일품이다.

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	뒷주먹	9
B버튼(이하B)	중간 킥	7
Y버튼(이하Y)	역수평초프	10
달리면서B	점핑홀드 어텍	13
달리면서Y	숄더테클	12
로프반동Y	지옥찍기	22
붙어서A	헤어테클	27
붙어서B+십자버튼 상	머리찍기	22
붙어서B+십자버튼 하	지옥찍기	22
붙어서B+십자버튼의 좌우	백브리치	20
붙어서Y	보디슬렘	10
뒤에서 잡고A	스리퍼홀드	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	백 로프	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹 로프	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	내 팽겨치기	없음
코너에 올라가서B	없음	없음
코너에 올라가서Y	없음	없음
다운중 적의 상반신에서A	흉기공격	9
다운중 적의 하반신에서A	엘보 드롭킥	5
장외에서 적을 향해 달리면서B	없음	없음

스마샤G. 기각스

로프와 코너에서의 싸움이 특기. 일반 코너에다 몰아넣는 것이 좋다

조 작 방 법	기술의 이름	데미지
A버튼(이하A)	백브레인 킥	12
B버튼(이하B)	킥	6
Y버튼(이하Y)	펀치	3
달리면서B	점핑홀드 어텍	13
달리면서Y	솔더태클	12
로프반동Y	엘보로프	7
붙어서A	헤어백	27
붙어서B+십자버튼 상	머리찍기	22
붙어서B+십자버튼 하	파이로트라이바	32
붙어서B+십자버튼의 좌우	DDT	26
붙어서Y	리프트슬렘	10
뒤에서 잡고A	스리퍼홀드	40
뒤에서 잡고A+십자버튼	백드롭	27
뒤에서 잡아서B나 Y	어드믹드롭	15
뒤에서 잡힐 때B나 Y	밀어 떨어뜨리기	없음
코너에 올라가서B	플라잉 보디프레스	17
코너에 올라가서Y	다이빙헤드 백	24
다운중 적의 상반신에서A	선세트 브리지	5
다운중 적의 하반신에서A	초육탄 플레스	8
장외에서 적을향해 달리면서B	브렌치	25

R.B.I.4 베이스볼

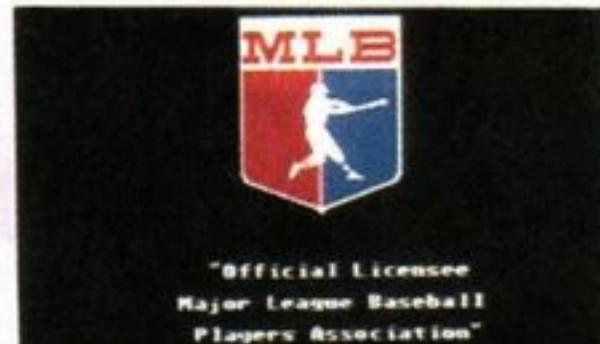
수퍼알라딘보이	국내 발매일	92/12/18	장르	스포츠	화면외국어 난이도	영어 중
	제작사	텐겐	용량	8M	대상 연령	국민학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	외국어 선택가능	게임 난이도	AB© DEF

—원화를 알고 싶으시면 엔화에다 6.3을 곱하시면 됩니다—

폭발적인 인기를 모았던 야구 게임을 수퍼알라딘 보이에 그대로 이식하여 수퍼 알라딘보이 팬에게 또다른 기쁨을 안겨 주게 되었다. 오늘날 최고의 야구경기를 체험하자!

이것이 본고장의 야구이다!

오랜만에 수퍼알라딘 보이용으로 나온 야구게임. 이 게임은 미국의 아타리가 미국판 메가 드라이브 제네시스용으로 개발되었던 작품을 일본어화한 것이다. 8메가의 용량을 잘 활용한 작품이라 평가해 주고 싶다.

제작진이 미국인이다. 따라서 게임전체의 메시지가 영어로 나온다

메이저 리그의 정식마크

메이저 리그 베이스볼의 정식 허가를 받은 것으로 MLB(대리그 야구선수협회)에 공인된 실제 선수가 나온다. 게임 난이도도 기존의 게임형식과 같은 형태로 되어 있어서 즐기는 데 곤란함은 없을 것이다. 미국 야구에 관심이 많은 독자라면 한층 더 게임에 빠져들 수 있을 것이다.

시작하면서…

타이틀이 나온후 조금 기다리면 데모게임이 진행된다.
이 상태에서 아무때나 스타트 키를 누르면 초기화 화면이 나온다. 맨 아래에 있는 메뉴가 언어를 바꾸는 명령인데 우리나라의 필수 외국어가 영어인만큼 A버튼을 눌러 영어로 하는것이 편할 것이다.

초기화

옆에 보이는 초기화 화면으로 들어가게 되면 게임을 즐기는데 필요한 모든 사항을 세트

R.B.I. BASEBALL 4

GAME TYPE	PLAYBALL
SERIES TYPE	SINGLE GAME
PLAYERS	HUMAN VS. COMP
DIFFICULTY	EASY
MUSIC	ON
CONTINUE	NO
LANGUAGE	ENGLISH

PRESS START TO PLAY

초기화 화면

할 수 있다. 각 메뉴에서 A버튼으로 선택사항을 바꾸고 마쳤을 경우에는 스타트 버튼으로 시작한다.
다음의 일람표를 참조하도록 하자.

GAME TYPE (게임형태)

플레이볼(PLAY BALL) : 정식경기를 갖는다.
홈런더비(HOMERUN DERBY) : 공던지는 자동기계(피칭머신)를 이용해 잘 때릴 수 있도록 연습한다.
게임 브레이커(GAME BREAKERS) : 이미 만들어진 17가지의 절묘한 상황에서 경기를 한다.
사운드 테스트(SOUND TEST) : 사운드 테스트 모드
스타디움 투어(STADIUM TOUR) : 각 경기장을 미리 가본다.
뷰 팀(VIEW TEAMS) : 각팀의 자료를 볼 수있다.

SERIES TYPE (경기형태)

싱글게임(SINGLE GAME) : 한 게임만 치른다.
베스트 오브 세븐(BEST OF SEVEN) : 선택된 두팀이 7번의 경기를 치른다.
플레이디비전(PLAY DIVISION) : 리그전을 한다.
플레이올팀(PLAY ALL TEAMS) : 모든 팀과 시합한다.

PLAYERS (게임시작)

인간대 컴퓨터(HUMAN VS COMP) : 플레이어 대 컴퓨터.
인간 대 인간(HUMAN VS HUMAN) : 플레이어 대 플레이어.
컴퓨터 대 컴퓨터(COMP VS COMP) : 컴퓨터끼리 대전할 때 선택.

DIFFICULTY (난이도)

이지(EASY) : 쉽게
미디움(MEDIUM) : 보통
하드(HARD) : 어렵게

MUSIC (음악)

ON
: 시합할 때 BGM의 유무
OFF

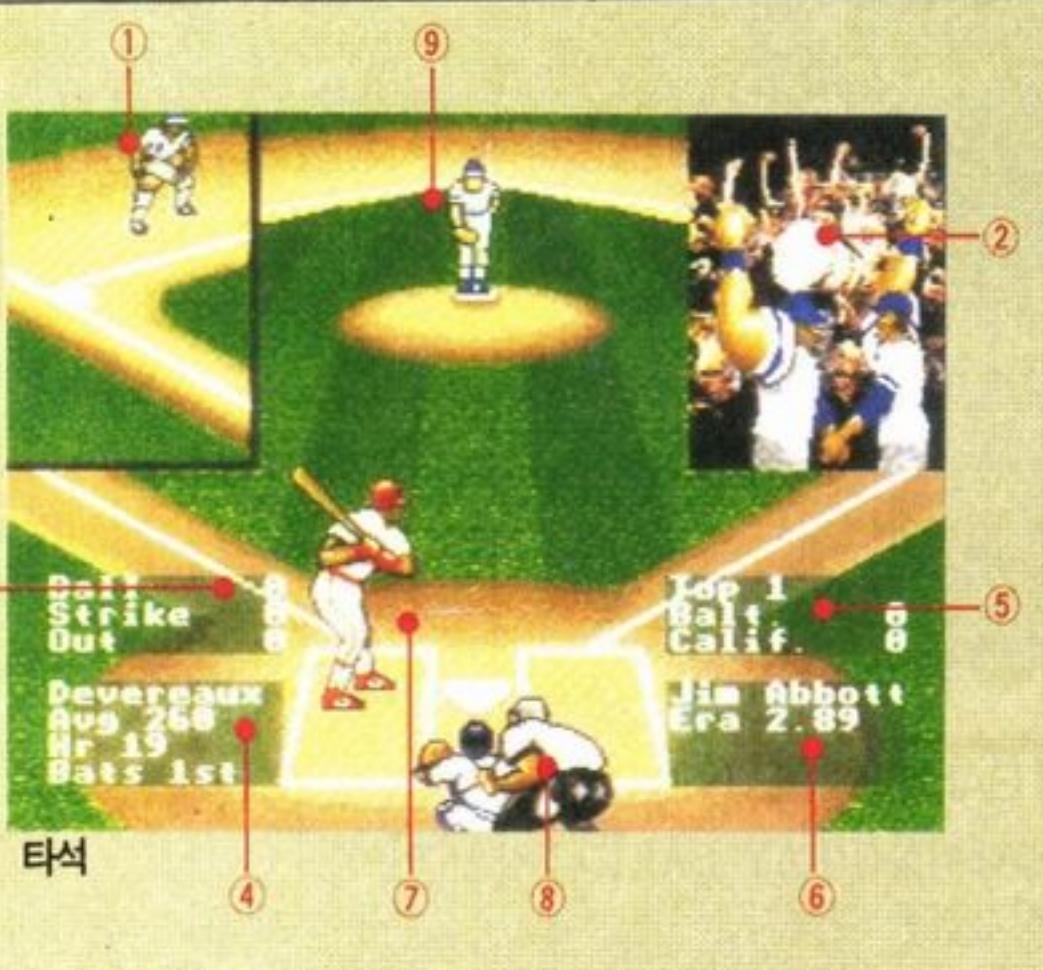
CONTINUE(컨티뉴)

ON
: 게임하기전에 암호를 넣어 이어서 할 수있다.
OFF

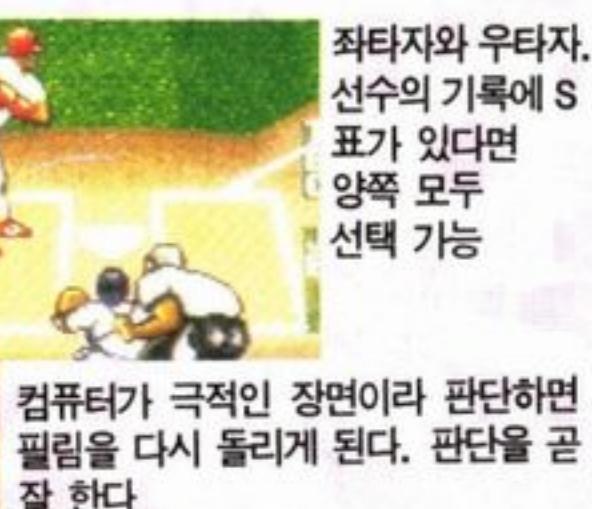
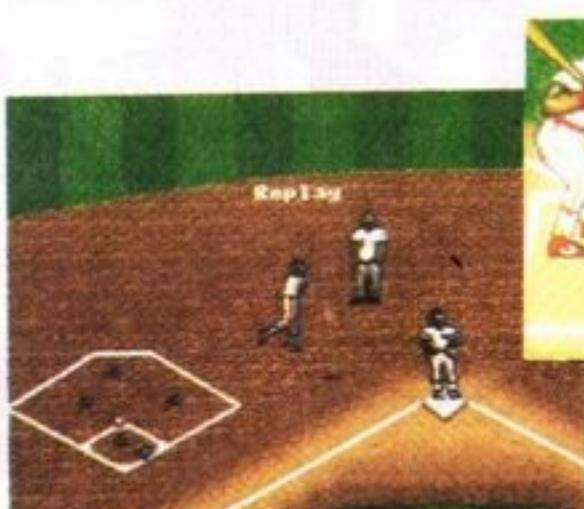
LANGUAGE(언어)

일본어(にほんご) : 일본어모드 단위—미터로 표시.
영어(ENGLISH) : 영어모드 단위—마일, 피트로 표시.
편의상 영어메뉴로 설명하였다.

정식경기에서(PLAY BALL)

팀, 투수, 타자등은 알맞게 선택하고 나면 주경기를 치루게 된다.

①3루의 주자가 표시되는 화면
②1루주자가 표시되는 화면엔 무비(MOVIE)가 표시되어 있다. 게임 시작이나 상대팀이 아웃되었을 때 등엔 종종 이 그림이 표시된다. 주사맞은(?) 팔뚝의 사나이가 멋있지 않은가?
③스트라이크, 볼, 아웃이 표시된다
④타자명, 타율(AUG), 홈런수(H2), 타순(BATS)등이 표시
⑤팀 점수와 몇회인지가 표시된다. 탑(TOP)은 초, 바텀(BOTTOM)은 말.
⑥투수명과 방어율
⑦타자
⑧포수
⑨투수

위의 화면에서 공을 던지거나 치게되는 것이다. 괜찮은 장면이 연출되었을 때에는 재생도 가능하게 되어있다.

좌타자와 우타자. 선수의 기록에 S 표가 있다면 양쪽 모두 선택 가능

컴퓨터가 극적인 장면이라 판단하면 필림을 다시 돌리게 된다. 판단을 곧잘 한다

투수조종법 :

투수를 좌우로 움직일 수가 있다. A버튼으로 공을 던진다. 던질때 버튼과 같이 누르면 강속구를 던진다. 던지고 난 뒤에 커브를 구사 할수 있다.

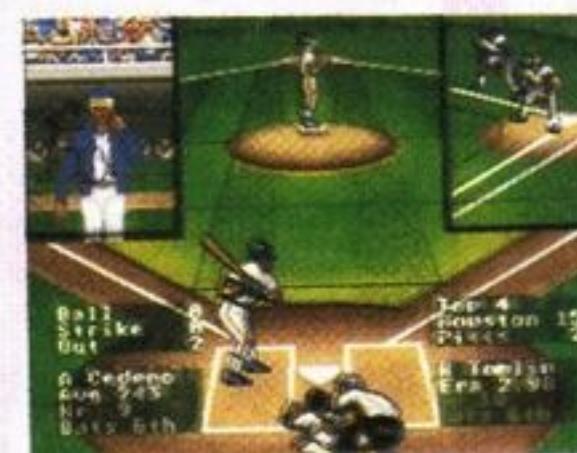
3루쪽의 화면에 슬라이딩하는 주자가 보일 것이다. 근데 3루에는 주자가 없었다. 참 재미있는 게임이다

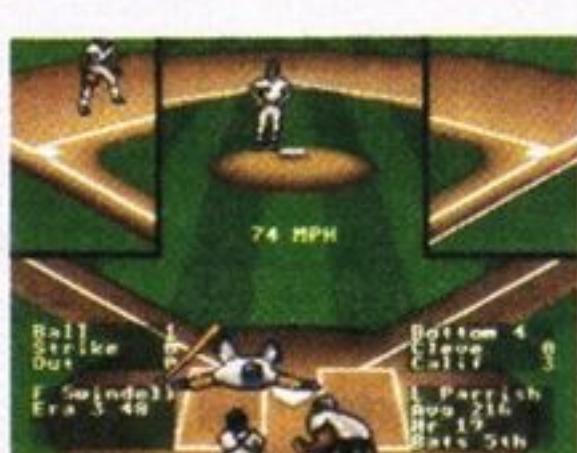
투수 체인지 모드

타자조종법 :

타자의 위치를 움직일 수 있다. 가장 아래쪽에 있으면 공을 조금이라도 더 볼 수있다는 이점이 있다. A버튼은 쉽게 스윙을 하고 C로 번트를 댄다.

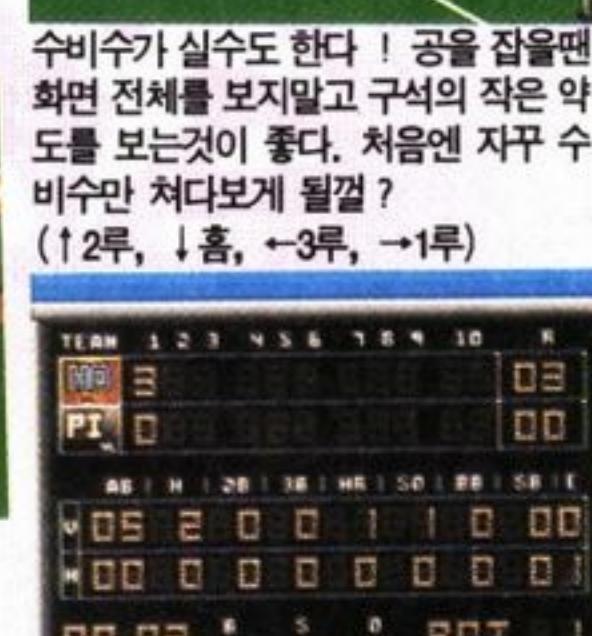
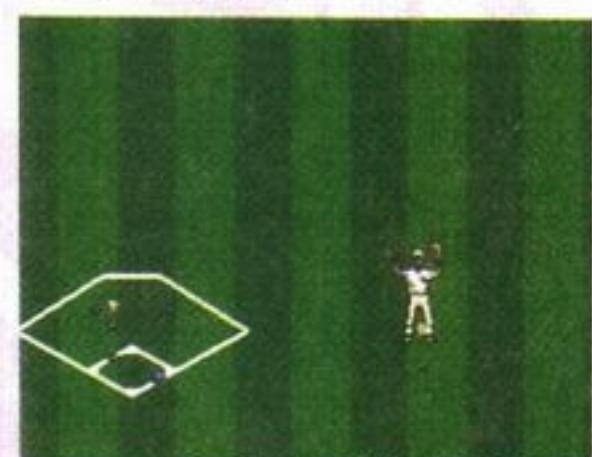
타자 체인지 모드

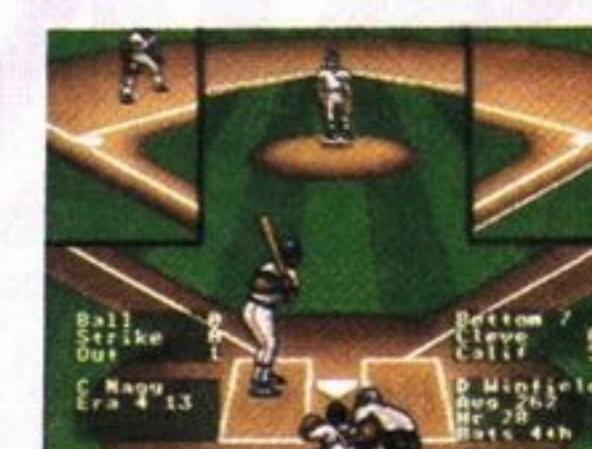
1번에 가끔 코치로 보이는 사람이 나오는데 귀도 잡았다가 이상한 데도 잡았다 하면서 무언가 말하려 애를 쓴다. 그냥 무시해도 상관없다.

나는 요즘 파란 옷이 자꾸 입고 싶어지는데 어쩌지?

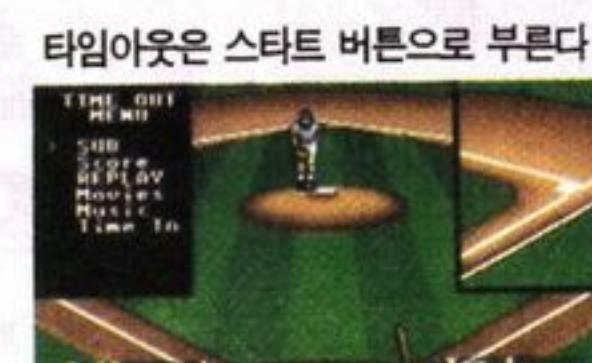
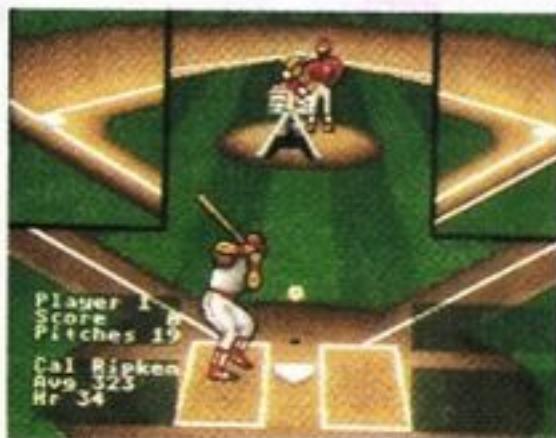
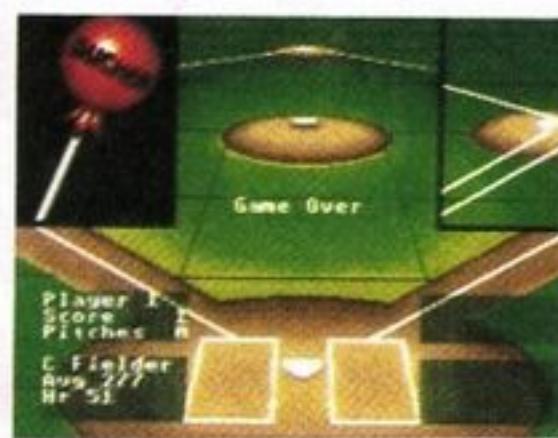
투수가 B버튼을 이용해 견제를 하려 하거나 타자가 공을 쳤을때 다음과 같은 화면으로 바뀌게 된다. 공이 날고있을 경우 수비수들이 공이 날아가는 방향으로 몰려가게 된다. 이지(EASY)모드로 했을땐 공낙하지점에 X가 표시된다. 공이 수비수 머리 바로 위로 지나갈 때 C버튼을 눌러보자. 점프를 해서 잡아내게 된다. B버튼으로 슬라이딩을 해 옆으로 빠지는 공을 잡도록 한다.

데드볼. 아주 시원스럽게 넘어진다

공을 잡으면 A버튼으로 던지고 B버튼으로는 직접 달려간다. 달려갈 곳은 스틱의 방향으로 정한다.

수비수가 정위치에 있게 되면 잡을 자세를 취한다. 움직이지 않는 것이 좋을 듯

수비수가 실수도 한다! 공을 잡을땐 화면 전체를 보지말고 구석의 작은 약도를 보는것이 좋다. 처음엔 자꾸 수비수만 쳐다보게 될껄?
(↑2루, ↓홈, ←3루, →1루)

점수 표시판

타자는 공을 쳤을때 다음 루로 빨리 달려야 한다. B버튼과 방향버튼으로 가야할 루를 지정하면 그 루로 진루한다. 진루할 경우엔 C버튼을 이용한다.

투수가 지쳤다. 투수를 위해 타임아웃을 부르자

타임아웃은 스타트 버튼으로 부른다

홈런 경쟁모드(HOMERUN DERBY)

지칠줄 모르는 피칭머신

내가 너무 못했나? 상품이 사탕이라니

공던지는 기계(피칭머신)에서 날아오는 직구를 홈런으로 연결하자. 총 20회가 주어지는데 잘하면 트로피도 준다. 자리를 잘 잡아서 친다. 처음엔 어지간해서는 홈런이 잘 나오지 않을 것이다. 정확한 위치와 배팅 타이밍이 키포인트이다. 선수선택시 4번타자를 선택하면 조금은 도움이 된다.

잘만 한다면 더좋은 트로피를…

홈런을 쳤을때

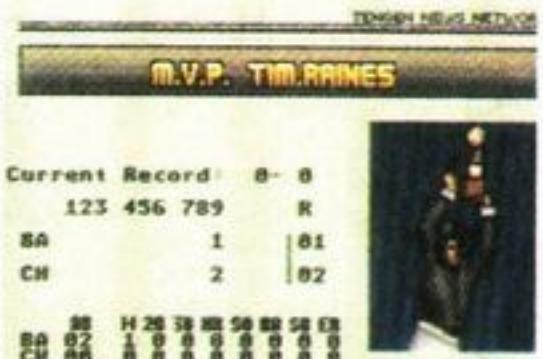
절묘한 경기를(GAME BREAKERS)

지정된 17개의 상황에서 경기를 벌인다. 우리가 흔히 생각해왔던 아슬아슬한 경우를 설정해 놓았다. 잘 선택해서 해보도록 하자.

상황의 이름(좌) 상황의 설정(우)

힘든 게임을 이겨보도록 하자

트로피를 받으면 기분이 좋다

선수를 고르는 화면에서 공의 속도도 바꿀 수있다. 속도 바꾸는 메뉴에서 C버튼을 누르면 다시 선수를 고르는 메뉴로 되고 다시 C버튼을 누르면 이번에는 그자리에서 팀을 고를 수가 있다. 좋은 선수를 찾는데 도움이 될 것이다. 한번 좌우로 움직여 보시길…

팀자료(VIEW TEAM)

83년부터 91년까지의 팀과 선수명, 선수기록까지 볼 수있다. MSB의 공식 데이타이기 때문에 야구광들에게 좋은 자료가 될 듯…

여러분! 토너먼트전에서도 멋진 승부로 대리그전의 우승 트로피를 여러분의 안방에 장식하는 것도 괜찮지 않습니까?

팀이름과 년도, 선수자료들이 완전 데이타 베이스화 되었다!

구장 견학(STADIUM)

총 28 개의 구장을 미리 가본다. 각 구장이 전부 다르다. 사실 대부분 관객들의 옷색만 변화시킨것에 불과하다. 아주 특이한 관람석도 있다.

아주 희한한 관중석도 다 있다

우리나라 관람객들은 이 게임을 보고 각성하라

무엇을 하고 있을까요? 상상해 보세요.

〈82 페이지에 정답〉

스페셜『스포츠 게임 빅3』③

실전 야구와 같은 박진감! 패미스타 '93

패	현지 발매일	92/12/22	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
밀	제작사	남코	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
리	현지 발매가	4,900엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

패미스타 '93은 작년 12월에 나온 게임으로 당연히 실제 야구선수의 이름을 등장시켜 실제 체험의 느낌을 강화했으며 실전과 같은 야구 규칙을 적용, 대타 제도를 채택하는 등 여러 면에서 세심히 신경을 쓴 면들이 보인다. 또한 중간 중간 야구 퀴즈를 동원시키면서 흥미를 가일층 향상시켰으며 선수들의 바이오 리듬까지 체크해 완벽한 플레이를 유저가 누릴 수 있도록 전 시스템을 강화했다.

본격적인 프로야구 시즌이 다가오기 전에 꼭 추천해 보고 싶은 게임이다.

패미스타 '93의 새로운 요소

실제 선수이름의 등장!

지금까지의 기존 야구게임과는 달리 현재 일본 야구팀 및 소속 선수들의 실제 이름이 등장한다. 알고 있거나 좋아하는 선수가 있다면 열심히 응원을 하자!

야구카드와 야구퀴즈로 당신도 패미스타 매니아!

모든 선수들의 데이타를 카드로 볼 수 있다.

이 카드의 데이타로 퀴즈를 내므로 선수들의 데이타를 잘 외워두었다가 정답을 맞추도록 하자.

타이거즈
18
선수이름 포지션
선발투수
우완 방어율
11승 0패 0세이브
속도 스테미너12
144

야구퀴즈를 시작하겠습니다.
옆에 동료가 있습니까?
없다(いない) 있다(いる)

DH(지명타자)제도가 첨가되었다!

93년도 판에는 퍼시픽 리그(일본의 프로야구는 퍼시픽과 센트럴 리그로 나누어져 있다)가 지명 타자제도를 수용하여 투수는 타석에 들어오지 않고 대신에 타격 전문의 선수가 등장! 팀의 공격력이 향상되었다!

선수들마다 그날 컨디션이 다르다!

선수들의 이름 앞에 ○표시는 그 시합에서 컨디션이 좋은 선수를 나타낸다.

○표시가 있는 투수는 평소보다 스테미너가 더 올라가 있다. 단 "목표 일본 제일!"에서 선발투수가 3명일때에는 없을 수도 있다.

○표시가 있는 타자는 행운의 7과 관계가 있다. 이닝수가 9회일때는 7회에, 이닝수가 5회일때는 4회에, 성적 이상의 타격을 기대하라!

역전의 기회는 바로 이때이다.

힘내라 힘!

선수들의 화인 플레이!

야수들이 공을 잡을때 낙하지점에서 A버튼을 눌러보자. 선수들의 화인 플레이를 볼 수 있다. 단, 투수는 할 수 없다.

움직이고 있을 때는 슬라이딩

제자리에서는 점프

패드의 기본 조작

메뉴의 선택

게임 메뉴를 선택해 주세요

드디어 일본시리즈다

1. 1인용(1Pプロ-) : 컴퓨터와의 대전이다.

2. 2인용(2Pプレ-) : 플레이어끼리의 대전이다.

3. 목표 일본 제일(めぎせ 日本一！) : 1인용이다. 센트럴 리그, 퍼시픽 리그 12구단중 팀을 선택하여 같은 리그내의 다른 5팀과 싸운다. 여기에서 이기면 다른 리그 우승팀과 일본시리즈를 벌인다. 리그내 시합은 한번이라도 지면 게임 오버(GAME OVER)가 되고, 일본시리즈는 3전 2선승제이다.

4. 패스워드(パスワ-ド) : '목표 일본 제일 ! '을 이어서 할 수 있는 패스워드를 입력하자. 패스워드는 시합이 끝난 후 나오는 남코 스포츠 신문에 나와있다.

5. 야구카드(やきゅう カ-ド) : 모든 선수의 데이타가 카드에 나와있다. 메뉴는 팀별, 야수별, 투수별 3가지이다. 카드는 차례로 넘겨 볼 수가 있다. 능력이 좋은 선수를 눈여겨 보아 두었다가 시합할때 좋은 선수를 기용하여 최강의 팀을 만들어 보자.

6. 야구퀴즈(やきゅう クイズ) : 카드에 나와있는 선수들의 데이타를 힌트로 주고 이름을 맞추는 퀴즈이다. 2인 대결이 가능하다. 1인용은 "없다(いない)"를, 2인용은 "있다(いる)"를 선택하면 된다. 레벨은 아마추어, 매니아, 프로 3단계이고, 모두 30문제가 출제되며 틀리면 감점도 있다.

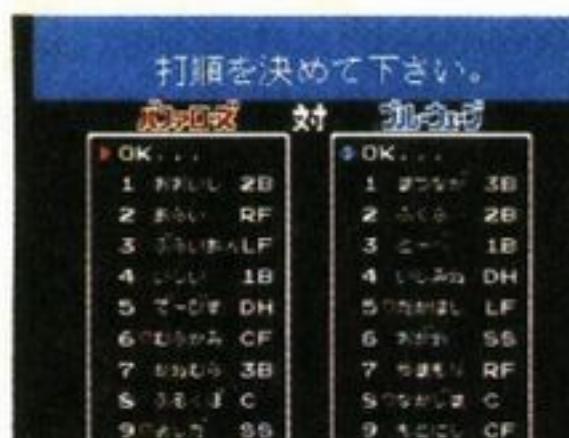
야호 맞췄다 !

7. 옵션(OPTION) : 시합의 규칙을 변경할 수 있다.

이닝수(イニンク數) : 9, 5, 3, 1회중 선택

에러(エラ-), 배경음악(BGM) : 있다(あり), 없다(なり)를 선택

자동(P1オ-ト, P2オ-ト) : 수비만(守備のみ), 달리기만(走累のみ), 수비와 달리기(守備&走累), 없다(なし)중 선택. 초보자를 위한 남코사의 배려?

이것이 DH(지명타 자) 제도이다

DH가 보인다. 버팔로즈(バファロ-ズ)팀의 5번타자와 블루웨이브(ブル-ウェブ)팀의 4번타자

1. 퍼시픽(パシフィック)리그팀 VS 퍼시픽 리그팀 : 반드시 DH제도가 있다.

2. 센트럴(セントラル)리그팀 VS 퍼시픽 리그팀 : 퍼시픽 리그팀이 후공일때 DH제도가 있다. 이때 센트럴 리그팀의 DH는 대타 후보중 제일 처음 선수이다.

3. 일본 시리즈에는 한번만 DH제도가 있다.

4. 올 퍼시픽과 올 아메리칸도 퍼시픽 리그팀과의 대전에서 DH제도를 수용한다.

플레이볼 !

자! 이제 패미스타 93 게임의 열광적인 도가니로 빠져보자.

수비와 달리기의 자동, 수비수들의 화인 플레이, 퍼시픽 리그의 DH제도 등으로 확실한 발전이 보이는 패미스타를 느껴보자.

1 팀을 선택하자

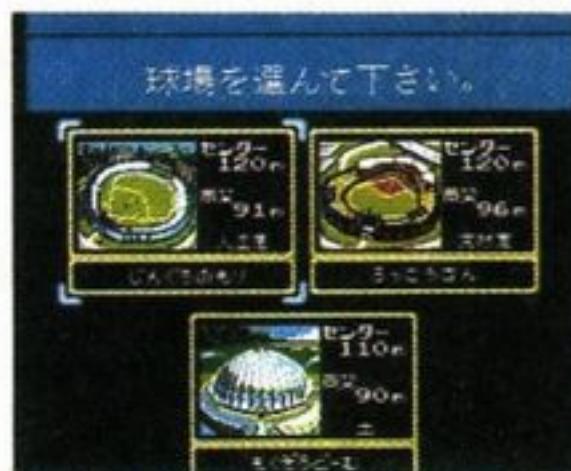
센트럴 리그팀

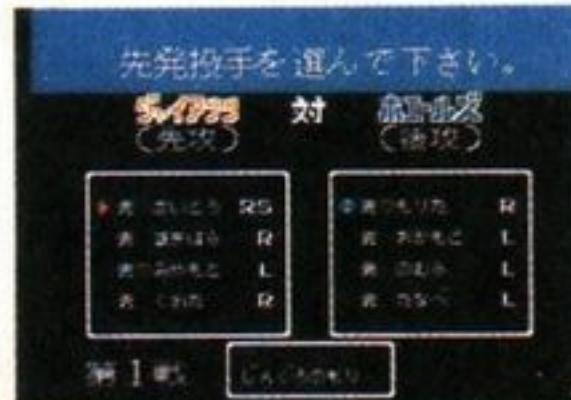
Ⓐ**타이거즈(T)**…비약적으로 성장을 이룬 팀으로 각 선수들이 젊은 나이로 구성되어 있어 특징적이다.
Ⓑ**스왈로즈(S)**…현재 리그 넘버원의 파워를 자랑하는 팀으로 강력한 우승후보이다…
Ⓒ**자이안츠(G)**…선수 모스비(もすび)와 오오쿠보(おおくぼ)의 활약으로 활기를 되찾은 팀. 이시게(いしげ)의 성장도 눈여겨 볼만하다.
Ⓓ**카프(C)**…1번부터 3번까지 가장 뛰어난 선수들로 구성.
Ⓔ**호엘즈(W)**…이 팀을 선정한 사람은 우선 스피드한 공격으로 선취점을 취하자.
Ⓕ**드라곤즈(D)**…2루간을 지키는 1, 2번의 콤비 플레이가 눈에 띈다.
Ⓖ**남코 스타즈(N)**…인기있는 선수들로 구성되었지만 실력 또한 만만치 않다.
Ⓗ**올 센트럴(AC)**…센트럴 리그 올 스타들이 모인 팀.

퍼시픽 리그팀

Ⓐ**라이온즈(L)**…퍼시픽 리그를 대표하는 팀으로 투수력, 타격력 등 뒤떨어지는 분야가 없다.
Ⓑ**버팔로즈(BU)**…라이온즈의 팀에 대항할 수 있는 투수 노모(のも)가 소속하고 있다.
Ⓒ**블루 웨이브(B)**…타자 다카하시(たかはし)와 투수 호시노(ほしの)의 활약이 두드러진다
Ⓓ**화이터즈(F)**…가네이시(かねいし)라는 투수의 활약과 팀전체의 조직력을 잘 보여준다.
Ⓔ**호크즈(H)**…한번 타선에 불이 붙으면 상당히 무서운 팀이다.
Ⓕ**마린즈(M)**…핑크색의 유니폼을 자랑하며 타이밍이 좋은 계투로 완봉승을 노린다.
Ⓖ**올 퍼시픽(AP)**…퍼시픽 리그의 올 스타팀. 호화멤버로 구성
Ⓗ**올 아메리칸(AA)**…. 센트럴과 퍼시픽 양 리그의 외국인 선수로 구성된 이색팀.

2 경기장을 선택하자

3곳중 자신이 유리하다고 생각되는 곳을 선택하자.

구장을 선택하시오. 각 구장마다 특징이 있다

3 선공, 후공과 선발투수를 결정하자

선발투수 선택 화면. 셀렉트(SELECT)버튼을 눌러보자. 선공, 후공이 바뀐다

선택(SELECT)버튼으로 선공, 후공을 정한뒤 선발 투수를 정하자.
단, "목표 일본 제일!"에서 선발 투수는 다음 시합에 나올 수 없다. 사실적이다.

＊＊ 투수의 기술 ＊＊

①좌우로 위치를 잡고 상하로 볼의 스피드를 조정한다.
②볼을 놓을때 좌우로 코스를 정한다.
③변화구 : 볼을 던질때 좌우로 하면 변화구가 나간다.
④견제구 : B버튼을 누르고 루의 방향을 정한후 A버튼을 누른다.

4 다음은 타순을 정하자

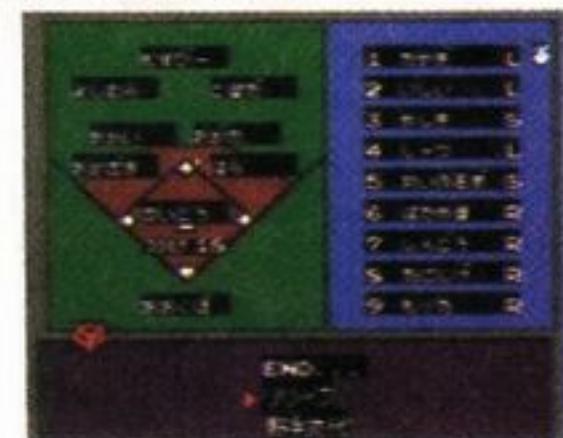
타순을 결정하는 화면

감독이 된 기분으로 선수들을 배치시켜 보자.

＊＊ 타자의 기술 ＊＊

①상하 좌우로 타격위치를 잡고 A버튼을 눌러 친다.
②번트 : 스윙 도중에 A버튼을 놓는다.

5 타임

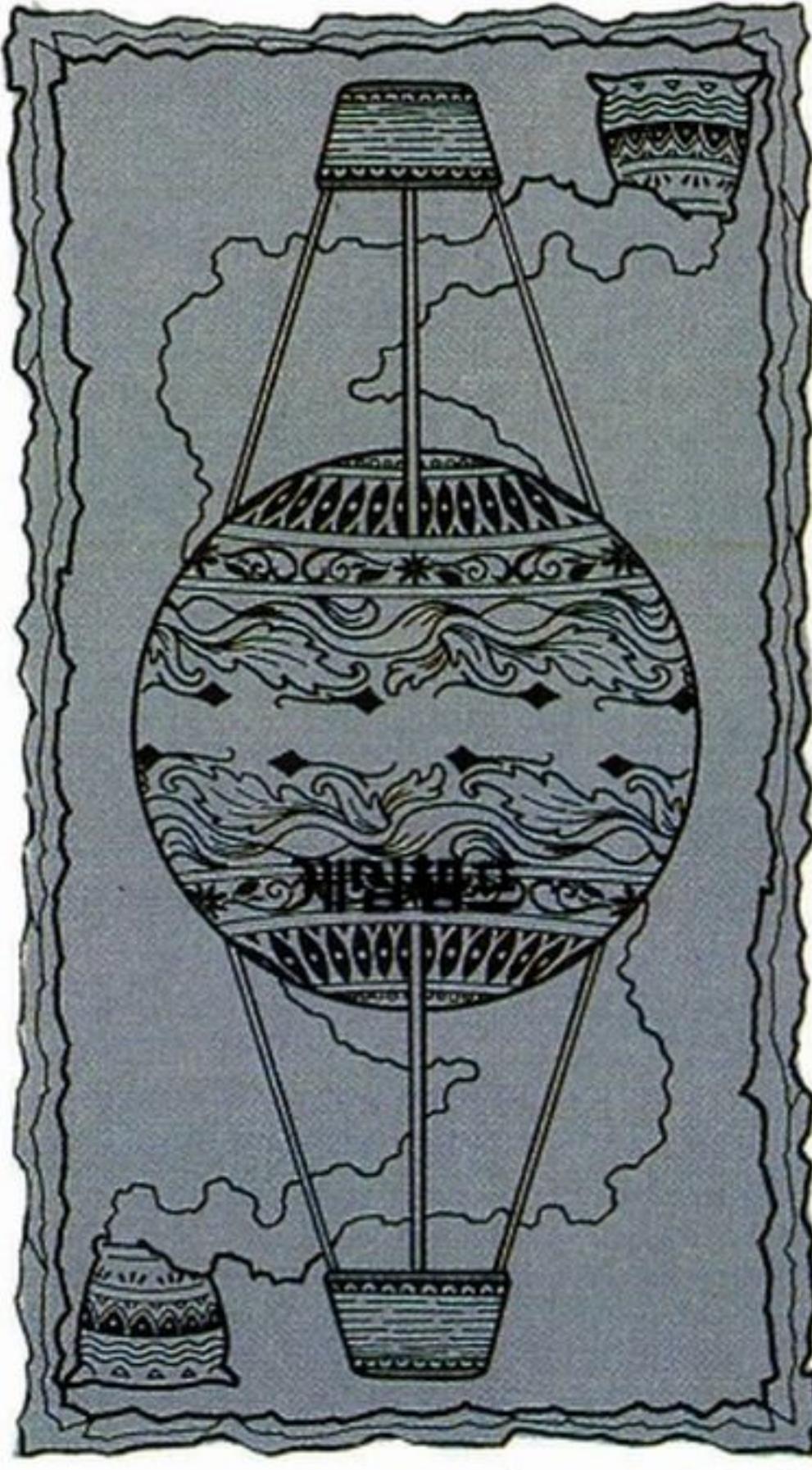
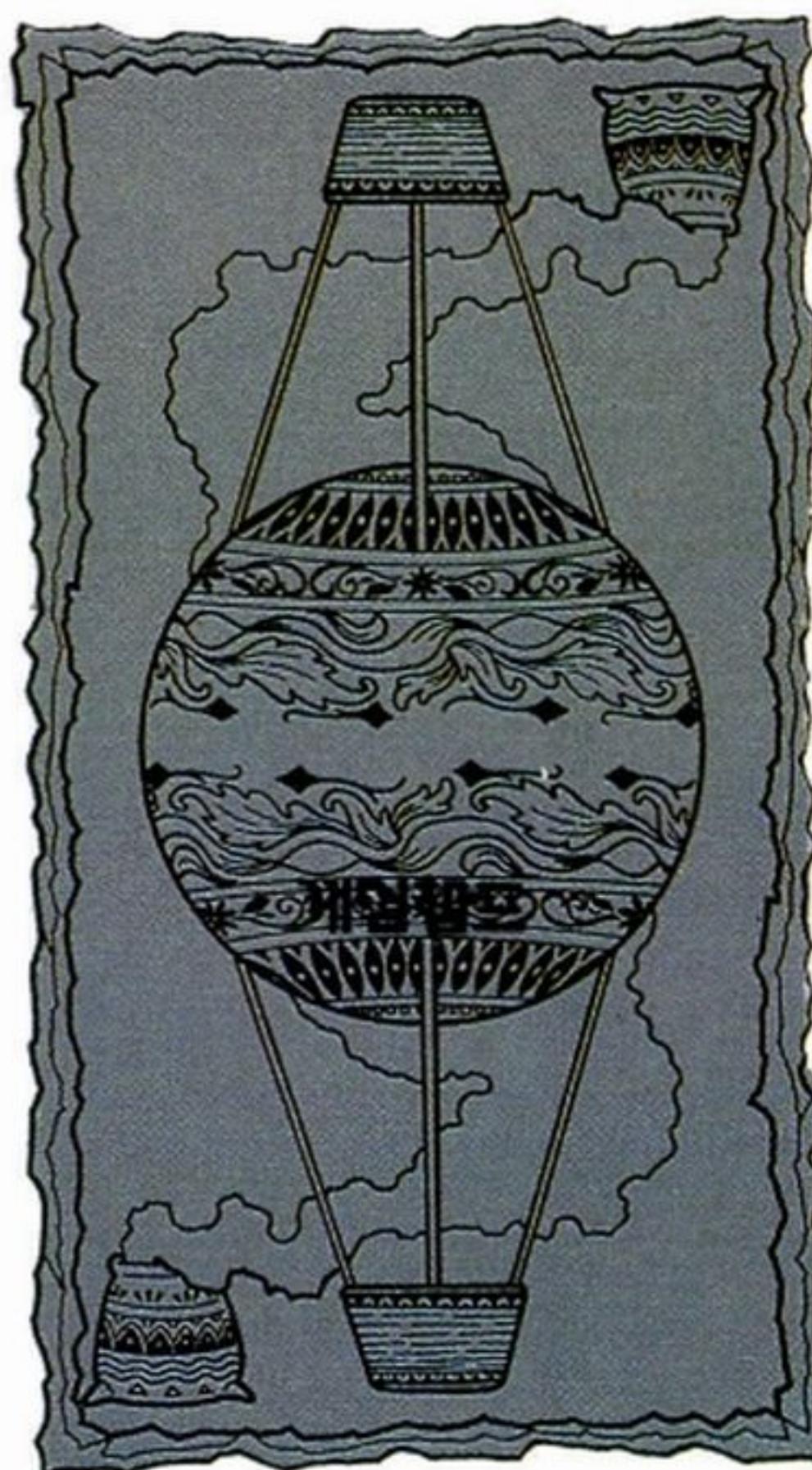
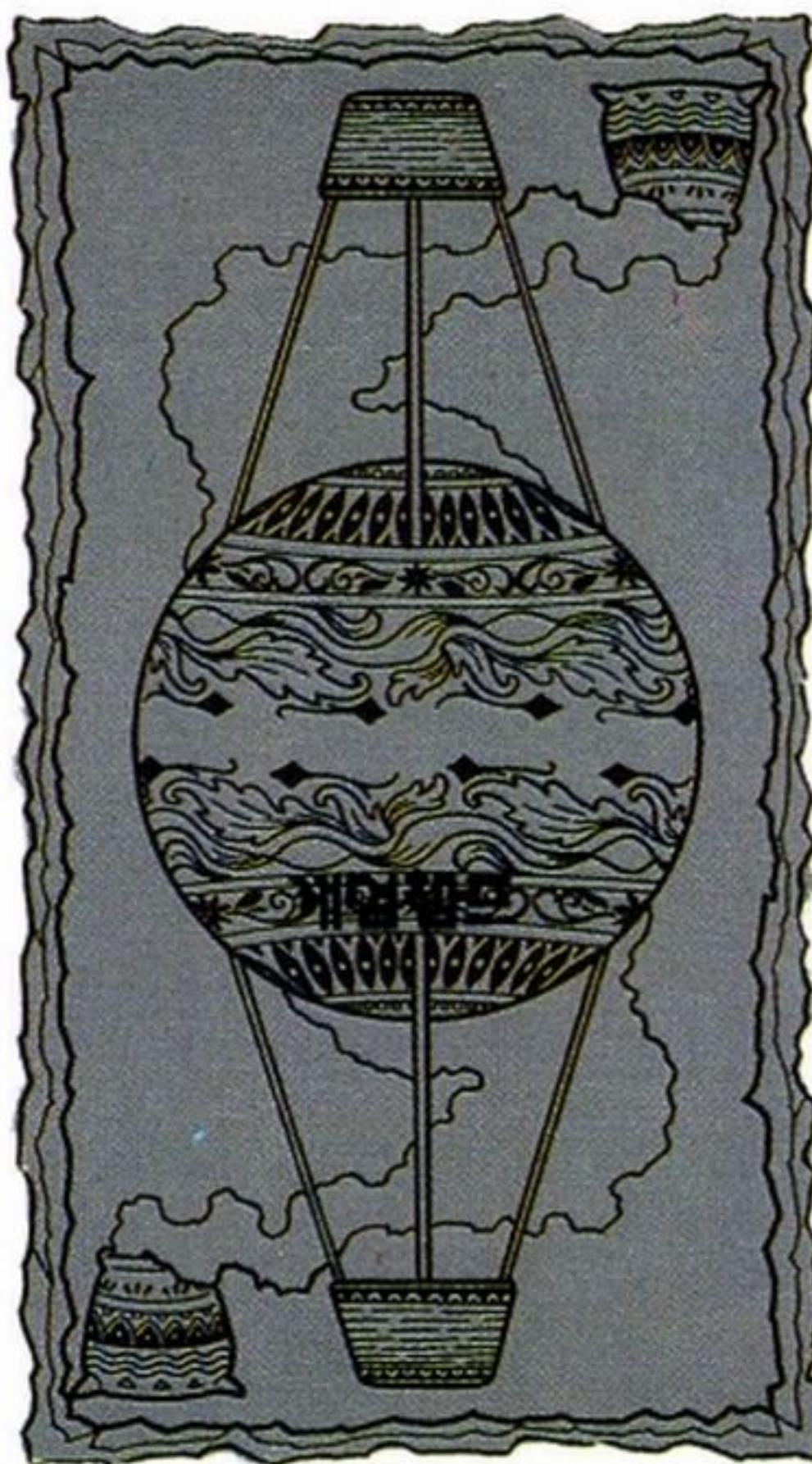
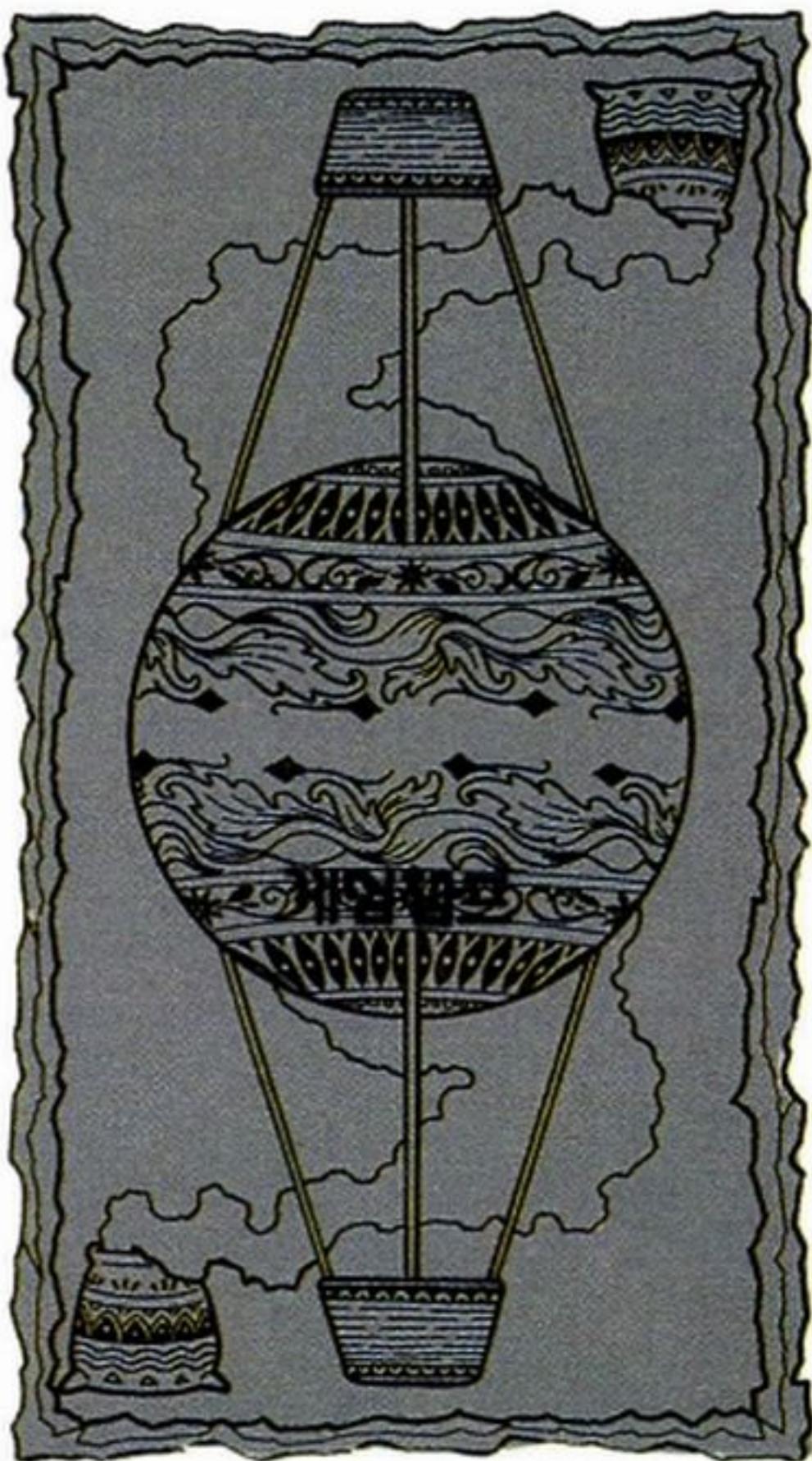
시작(START)버튼을 누른후 1인 또는 2인 패드의 A버튼을 누르면 된다.

공격측 화면

END…
대타—R은 우타자, L은 좌타자, S는 스위치 타자를 의미한다.
대주자—숫자는 100미터 속도를 표시한다.

1
챔프티켓1
DUNGEON

5
챔프티켓1
FOREST

5
챔프티켓1
OCEAN

9
챔프티켓1
CASTLE

수비측

END…

릴리프—투수교체. R은 우완투수, L은 좌완투수, S는 사이드 드로우, U는 언더 드로우를 의미한다.

야수교대—기호는 수비력과 어깨힘을 나타낸다.

U,S,A,B,C,D라는 여섯단계가 있는데 U가 수비력과 어깨힘이 제일 강하다.

남코 스포츠 신문

남코 스포츠 신문 사진. 야호! 완봉승이다

신문에는 시합의 결과가 자세히 나온다. 과연 오늘의 MVP는 누구일까?

반드시 패스워드 보는 것을 잊지말자.

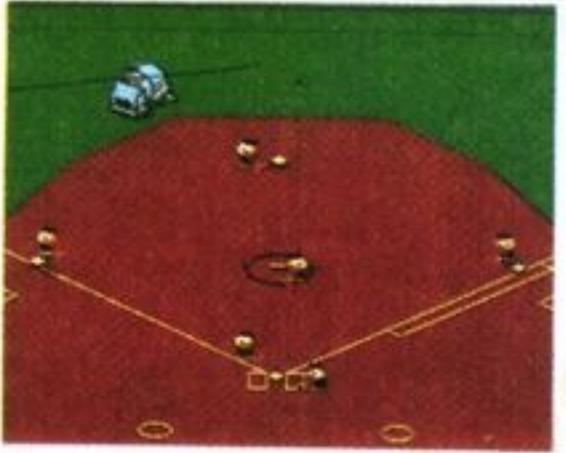
다음 공격팀의 심벌마크가 나온다

홈런이다 웬 슈퍼맨?

휴식시간 동안 열심히 구장을 손질한다

게임챔프 연속 매진중!!!

단군 할아버지 개국이래… 단기 년 11월 7일. 전문지 창간호 완전매진이라는 초유의 기록을 세우면서, 곧바로 전국의 수많은 게임 매니아들의 열화와 같은 등살(?)에 못이겨 또다시 재판마저 매진되어 버리는 역사가 만들어 졌습니다. 그리고 동년 12월 5일 발간된 1월호, 이듬해 2월호 마저 게임 매니아 여러분의 열띤 호응속에 연속 매진을 기록중입니다.

게임챔프 창간호 (12월호)!
게임챔프 2호 (1월호)!
게임챔프 3호 (2월호)!

NAL FANTASY V

희망은 대지위에 은총으로 내리고,
용기는 불을 불러일으키노라. 사랑은 물에서
생명을 잉태하나니. 탐구여
바람속에 영지를 실어라.

화이널 환타지V 10개의 전설편

수퍼컴보이	현지 발매일	92/12/6	장르	롤플레잉	게임외국어 난이도	일어 상
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

화이널 환타지 V(이후 FF5)가 발매된지도 벌써 3달이 지났다.

드래곤 퀘스트 5가 기대했던 유저들에게 전작에 비해 크게 발전한 모습을 보여주지 못하여 실망을 안겨준 반면, FF5는 SFC의 성능을 십분발휘한 프로그램 기법으로 기존의 어떤 게임에서도 볼수 없었던 장면들을 연출하기도 했다.

화려한 그래픽, 신비한 BGM(배경음악), 예측불허의 스토리. 무엇보다, 각 캐릭터들의 개성넘치는 대사가 돋보이는 장면은 RPG의 진정한 맛을 느끼게 해주었다. 일반적인 RPG게임의 장면(플레이어의 의지와 상관없이 게임자체에서 진행되는 이야기로 플레이어는 눈으로 즐기기만 하는 장면)이 게임 진행 화면과는 다른 애니메이션풍으로 묘사된것과는 달리 FF5에서는 모든 비주얼을 필드화면에서 게임진행화면 자체로 보여주기 때문에, 더욱 큰 감동을 전해준것이다. 지난번 분석에서는 이 비주얼장면을 신(CINE)이라는 단위로 묶어서, 스토리이해에 주력하였다.

아마 지난번 분석을 보신분들은 게임의 스토리를 감상하면서, 제대로 게임을 즐기셨으리라고 생각된다.

이번 분석의 부제는 '10개의 전설'인데, 말그대로 10가지의 항목으로 FF5를 풀어가는 열쇠를 담았다. 지난번 분석이 게임의 스토리를 위한 분석이었다면, 이번 분석은 게임을 보다 재미있게 하기 위한 주변 이야기들이다.

사실 최강의 검이 없어도 엔딩을 볼수는 있다. 또 최강의 직업이나 약사들이 없어도, 게임을 끝낼수는 있다.

이 분석에 실린 항목들은 컴퓨터 통신상에서 또는 전화문의 등에서 독자들이 궁금해 하였던 것을 종합해본 것이다. 이미 엔딩을 본 독자들이라도 다시한번 게임을 더욱 재미있게 즐길수 있도록 만드는데 주력했다.

전설 I 무기편

전설의 12무기

FF5에서 무기 이야기를 하자면 전설의 12종류의 무기를 빼놓을수 없다. 그러나 이 무기들이 최강이라는 것은 아니다. 스토리 전개에 밀접한 관계가 있으며, 이 무기들은 원래 1,000년전 두 세계가 합쳐지기 전의 악마 '에누오'를 쓰러뜨렸던 12용사들의 무기로 쿠자의 성에 돌로 봉인되어 있다. 이 봉인을 풀기 위해서는 4개의 석판이 필요하다.

석판중 하나로 성의 봉인을 풀고, 나머지 3개로 각각의 무기봉인을 풀어서 결국 3개의 무기를 가질수 있다. 그러나 조금만 머리를 쓰면 12개 모두를 가질수 있으니 3개만 얻고 성을 나서는 성급한 일은 없도록!

전설의 12무기는 다음과 같다.

무기이름	특성
액스칼리버 (アクスカリバー)	힘 5상승, 공격력 110 공격력 랭킹 4위의 좋은 검이다. 성스런 속성지님
홀리 랜스 (ホーリーランス)	힘 3상승, 공격력 109 용기사가 사용하는 창계무기로 점프시 위력을 발휘
마사무네 (まさむね)	공격력 107 사무라이가 사용하는 도계무기, 가끔 두배의 공격
요이찌의 활 (よいちのゆみ)	힘 3상승, 공격력 101, 민첩성 3상승 사냥꾼이 사용하는 활계통의 무기이다
사스케의 카타나 (さすけのかたな)	공격력 99, 민첩성 1상승 닌자들이 사용하는 단검계의 무기이다
화이어 뷰트 (ファイアビュート)	힘 2상승, 민첩성 2상승, 공격력 82 마수사들이 사용하는 채찍계의 무기이다
아사엑스 (アサーアクス)	민첩성 1상승, 공격력 81 가끔 데스마법을 적에게 걸어 한번에 죽인다
룬 엑스 (ルンーアクス)	마력 3상승, 공격력 71 바싸카전용의 도끼계통의 무기이다
현자의 지팡이 (けんじやのつえ)	공격력 53 홀리의 파워업
아폴론의 하프 (アポローンのハブ)	공격력 45 음유시인이 장착하는 하프계무기이다
위자드 롯드 (ウイザードロッド)	공격력 40 마법사가 사용하는 롯드계무기, 마법의 위력이 상승
대지의 벨 (たいちのベル)	공격력 35 풍수사 전용의 종계무기

용자의 검

두개의 세계가 합친 이후에 무어의 마을로 가면, 마을 남서쪽에 있는 집을 통해 숲속으로 들어갈수 있다. 그곳에서 어떤 할아버지를 만나는데, 사람은 오른쪽 상자를 선택하라고 한다.

왼쪽에 들어있는 것이 용자의 검 브레이브브레트드다. 이 검은 게임전체를 통해 한번도 도망가지 않았다면, 공격력 150의 최강검이다. 그러나, 한번 도망칠때마다 1의 공격력이 깍인다. 이것은 검을 얻기전부터 계산되는데 진정한 용자를 위한 검이라 할수 있겠다. 오른쪽 상자에 있는 무기는 치킨 나이프인데, 반대로 도망갈때 유용한 무기이다.

블러드 소드와 댄싱다가

블러드 소드(ブランドソード)는 공격력 84에 불과하지만, 적의 HP를 흡수할수 있으므로 유용한 무기이다. 단 명중률이 낮기때문에 평소에는 별쓸모가 없으나, 사냥꾼의 마지막 어빌리티인 마구때리기를 장착하였을 경우에는 명중률 100%로 적의 HP를 빼앗아 온다. 단 언데드(해골이나 유령따위)의 몬스터에게는 반대로 HP를 흡수당하니 조심할것!

댄싱다가(ダンシングダガ)는 모구리의 숲에서 구할수 있는데, 무용수의 어빌리티와 비슷한 효과를낸다. 즉, 검무(칼춤)을 추어 강력한 공격도 가능하고, 적을 혼란시키기도 하며, 적의 HP를 빼앗아 오기도한다.

또, 트윈랜서는 날이 두개달린 무기로, 두번 공격한다.

따라서 자기성능의 두배의 효과를 낼수 있는 강력한 무기의 하나이다.

그외 화염의 속성을 지닌 후레임탄(フレイムタン)과 얼음의 속성을 지닌 아이스브랜드(アイスブランド)도 적에 따라서는 강력한 효과를 나타내기도 한다.

공격력 베스트 10

각 무기의 공격력 순위이다.

순 위	무 기 이 름	공격력	무기종류
1위	브레이브브레트드(ブレイブブレトド)	150	검
2위	라그나로크(ラグナロク)	140	검
3위	아르테미스의 활(アルテミスのゆみ)	111	활
4위	액스칼리버(アクスカリバー)	110	검
5위	홀리 랜스(ホーリーランス)	109	창
6위	마사무네(まさむね)	107	도
7위	엔한스 소드(エンハンスソード)	102	검
8위	요이찌의 활(よいちのゆみ)	101	활
9위	사스케의 카타나(さすけのかたな)	99	단검
10위	디펜더(ディフェンダー)	99	검

〈설명〉

검은 양날칼, 도는 단면칼이다. 검은 기사들이 쓰는 칼을 연상하면 되고, 도는 일본도를 연상하면 된다. 액스칼리버는 가짜가 있는데 엑스칼리파 이다.

주인공들을 함정에 빠뜨리려고 액스데스가 만든 칼로서 자동장비로 해놓으면 이놈이 장착되니, 빨리 팔거나 던져버리는 것이 좋다.

위의 순위는 공격력 순위로 각 무기의 특성은 빠져 있으므로 주의하기 바란다.

예를 들어 각 검류는 양손에 하나씩 두개를 장착하여 공격력을 합할수도 있고, 한무기를 양손으로 잡으면 공격력이 두배가 된다.

또, 마사무네의 경우 가끔 두배의 공격을 하므로 오히려 홀리랜스나 액스칼리버보다 유용할수도 있다.

2위에 올라있는 라그나로그에 대한 설명은 뒤에 또 나오게 된다.

특수효과를 가진 무기들

어떤무기는 공격력은 형편 없지만 특이한 효과를 나타내기도 한다.

다음은 그런 무기들과 그들의 특수효과이다

무 기 이 름	특 수 효 과
고대의 검(こだいのつるぎ)	공격과 동시에 적을 늙게 만들어서 여러 능력을 떨어 뜨린다.
치료의 지팡이(いやしのつえ)	공격과 동시에 HP를 회복시킨다. (따라서 아군을 공격해야 한다)
아이스 브랜드(アイスブランド)	도구로 사용한다면 얼음의 공격을 가한다.
후레임탄(フレイムタム)	도구로 사용한다면 화염의 공격을 가한다
어둠의활(くらやみのゆめ)	공격과 동시에 적을 어둠(장님)의 상태에 빠뜨린다.
라미아의 하프(ラミアのたてごと)	공격과 동시에 적을 혼란시킨다. 의외의 장소에서 발견할수 있다.
잠의 하프(ゆめのたてごと)	공격과 동시에 적을 잠들게 한다
포이즌 액스(ポトスンアクス)	공격과 동시에 적을 중독시킨다.
메이지 맛샤(メイジマッヤー)	공격과 동시에 적의 주문을 봉인한다.
리리스의 롯드(リリスのロッド)	모든 무기중 마력을 가장 많이 높여준다 적의 MP를 흡수하기도 한다.
잠의 검(ゆめのつるぎ)	공격과 동시에 적을 잠들게 한다
디펜더(ディフェンダー)	프로테스의 효과(방어력상승)
도적의 나이프(どぞくのナイフ)	일정확률로 강탈의 효과
룬 블레이드, 룬 액스(ルーンブレイド,ルーンアクス)	MP를 소모하여 크리티칼 히트를 입힌다
대지의 해머(たいちのハンマー)	일정확률로 지진을 일으킨다.

전설 2 아이템편

'최강'이라는 커맨드는 편리한 명령임에는 틀림없지만 게임 후반에 갈수록 최강으로는 선택되지 않는 유용한 아이템들이 있다. 따라서, 게임 후반에는 스스로 무기를 장비할 것을 권하는데 그 특성을 알지못해서는 곤란할 것이다.

마법의 램프

마법의 램프(まほうのランプ)는 소환사의 마지막 어빌리티인 호출(よびたす)과 같은 효과로, MP소모 없이 소환수를 부를수 있다. 단, 처음에는 좋은 소환수가 많이 나오나, 자꾸 소모하면 나중에는 쓸모없는 쵸코보 따위나 나오니 나중을 위해 아껴두기 바란다. 마법의 램프는 쵸코보를 타고 폭포로 들어가면 발견할수 있다.

금 목걸이

목걸이(きんのかみかざり)는 머리방어구의 일종이다. 방어력은 형편없어서, '최강' 명령으로는 착용되지 않는다. 그러나, 마법사들에게는 아주 중요한 장비이다. 전투시 착용하고 있다면 소비 MP가 평소에 절반으로 줄어드는 것이다.

따라서, 보다 강력한 마법을 저렴하게(?) 이용할수 있는 아주 중요한 아이템이다.

아마 상자를 부지런히 챙겼으면, 1-2개쯤은 가지고 있을 테니, 지금 당신의 아이템 목록을 확인해 보도록 하라!

미라쥐 베스트

1,000년전에 에누오의 무(無)의 힘을 차원의 틈새에 가두면서, 어떤 끌려들어간적이 있었다. 게임후반에 두개의 세계가 합치면서, 무의 힘이 해방되어 그 마을도 다시 나타났는데, 바로 신기루의 마을이다.

이 마을은 이야기할 것이 많으므로, 나중에 자세히 이야기하겠지만, 일단 미라 쥐 베스트에 관한 이야기를 하기로 하자.

이 마을에서 사진의 장소에 가면, 어떤 사람이 쵸코보로 세계일주를 하면 선물을 준다고 한다. 두 세계가 합쳐지면서 대륙이 모두 이어져서, 노란 쵸코보로 세계일주 하는것이 가능한다. 주의할것은 검은 쵸코보가 아닌 노란 쵸코보를 이용해야 하는 것으로, 검은 쵸코보로 아무리 날아다녀도 소용없으니 주의하라.

세계일주를 하면 미라쥐베스트라는 갑옷을 주는데, 장착한다면 항상 분신의 효과로 적의 공격을 피할 확률이 높아진다.

닌자의 술법

게임의 초중반 까지 아주 유용한 아이템이 각종 술법들이다. 이 술법들은 닌자의 던지다(なげる) 어빌리티로 이용하는데, 게임의 중반까지는 대단한 위력을 발휘한다.

파는 곳은 주인공의 세계에서는 주인공의 고향, 가라프의 세계에서는 늑대족들이 사는 게루브의 마을에서 개당 200길씩 판다. 항시 5-60개정도 구비하여 전투시 하나씩 사용하면, 레벨을 올리거나 어빌리티를 키우는데에 아주 유용할 것이다.

주의할것은 3개의 속성술법들이 있는데, 몬스터가 약한 속성을 지닌 술법을 사용하는 것이 중요하다.

금 바늘의 효용

금바늘(きんのはり)은 석화된 동료를 치료할때 쓰이는 아이템이다. 그러나, 어떤 적들에게는 치명적인 공격수단이 되기도 한다.

돌로된 몬스터에게 금바늘을 쓸경우 바로 사라져 버리는 것이다.

특수효과를 지닌 아이템들

무 기 이 름	특 수 효 과
리본(リボン)	적의 청마법 방어
이지스의 방패 (イージスのたて)	마력이 올라가고, 석화를 방지한다
화염의 반지 (ほのおのゆびわ)	불을 흡수, 얼음방어, 물에 약함
산호의 반지 (さんごのゆびわ)	물을 흡수, 화염방어, 번개에 약함
천사의 반지 (てんしのゆびわ)	노화, 좀비상태 방어
카이저 넉클 (カイザナツークル)	전투상태에서 공격력을 높여준다

전설 3 청마법편

이번 5편에 새로 추가된 마법이 시공마법과 청마법인데, 적의 특수공격을 배워서 이용하는 마법을 청마법이라 한다. 청마법을 익히려면 청마법사의 러닝(ラーニング)어빌리티를 가진 캐릭터가 적의 공격을 당해야 되는데, 일단 적이 특수공격을 써야하며, 그 특수공격을 러닝을 장착한 캐릭터가 맞아야 하는데 그것이 쉽지만은 않다. 또, 항상 러닝 어빌리티를 달고 다닐수도 없는 노릇이니 청마법을 배우는 사람은 그다지 많지 않은것 같다. 여기서 러닝의 요령을 설명하기로 하겠다.

러닝의 요령

일단 2명의 러닝조를 짜야한다. 1인은 '러닝' 어빌리티가 있어야하고, 1인은 마수사 '조종하다(あやつる)' 어빌리티가 있어야 한다. 그리고, 팀중에 아무나 백색마법의 리플렉트(마법반사마법)가 있는것이 좋다. 여행을 하던중 새로운 몬스터가 나타나면, 일단 마수사의 조종하다 어빌리티로적의 공격 패턴을 살펴본다.

새로운 공격방법이 있다면 러닝조를 짜자.

즉, 전투가 끝난후 '러닝'어빌리티를 1인에게 장착시키고, 다른1명은 '조종한다'어빌리티를 장착한다. 백마법사도 한명 준비해두면 러닝준비 끝!

다시 그 몬스터를 만난다면 조종하다로 그 특수공격(청마법)을 러닝을 가진 캐릭터에게 공격한다.

예를들어, 레드 드래곤의 레벨3 후레아의 경우 적들중 3의 배수 레벨을 가진 적들에게 후레아를 거는 마법인데 러닝가능한 청마법이다.

일단 레드 드래곤이 출몰하는 지역(주로 액스데스의 성이다!)으로 간다.

레드 드래곤을 만나면 마수사의 조종하다로 레드 드래곤을 조종한다.

여기서, 레벨3의 후레아를 쓰면 레드 드래곤 자신이 당하고, 아군에게 쓰게 할수는 없을 것이다. 이때 백마법사가 리플렉트를 레드 드래곤에게 걸면, 레벨3의 후레아가 반사되어 아군을 덮친다. 그러면 러닝어빌리티를 가진 캐릭터(물론 레벨이 3의 배수이어야 한다)는 데미지를 입으면서 레벨3의 후레아를 배울수 있는 것이다.

청마법 목록

다음은 러닝가능한 청마법 목록이다.

마 법 이 름	소비MP	효 과
레벨4 그라비가 (レベル4グラビガ)	9	4의 배수의 레벨을 가진 적들에게 그라비가 마법을 건다
레벨5 데스 (レベル5デス)	22	5의 배수의 레벨을 가진 적들에게 '데스' 마법을걸어 죽음을 선사한다
레벨3 후레아 (レベル3フレア)	18	3의 배수의 레벨을 가진 적들에게 '후레아'마법을 건다
레벨2 올드 (レベル2オールド)	11	2의 배수의 적에게 '올드'의 마법을 건다
에어로(エアロ)	4	조그마한 회오리바람을 일으켜 적을 공격한다
에어로라(エアロラ)	10	에어로의 4배의 효과
에어로가(エアロガ)	24	에어로라의 4배의 효과
아쿠아브레스 (アクアブレス)	38	적전체에게 물의 데미지를 입힌다 사막의 적에게는 8배의 효과가 있다
화염방사 (かえんほうしゃ)	5	말그대로 기다란 불꽃을 일으켜 적을 공격
개구리의 노래 (かえるのうた)	5	적들을 개구리로 만든다. 성공확률은 적다
조그마한 멜로디 (ちいさなメロディ)	5	적들을 조그맣게 만든다. 역시 성공확률은 별로…
후랫쉬(フラッシュ)	7	적전체를 장님으로 만든다
타임슬리프 (タイムスリープ)	9	적을 노화시키거나, 잠들게한다
호루라기 (つきのふえ)	3	팀 전체를 바싸크 상태로 만든다
데스크로 (デスクロー)	21	적 1마리를 마비시키며, HP를 5정도 남긴다 확률은 아주 낮다
고브린펀치 (ゴブリンパンチ)	0	고브린의 필살기이다. 어떤 적에게는 뜻밖에 효과가 있기도 한다
검은 충격 (くろのしょうげき)	27	적 1마리의 레벨을 반으로 깍는다
가드 오퍼 (ガードオフア)	19	적 1마리의 방어력을 반감한다
자폭(じばく)	1	자폭하여 적을 공격한다
침천개(はらせんぼん)	2	적 1마리에게 1000의 데미지를 준다
미사일(ミサイル)	7	말그대로 미사일을 발사한다(포대한테 배움)
죽음의 선고 (しのせんこく)	10	30카운트후 적 1마리를 죽인다. 성공하면 적의 머리위에 숫자가 나타난다
죽음의 루울렛 (しのルーレット)	1	적과 아군을 불문하고 한명을 죽인다 적이 많을때 쓰자
매직해머 (マジックハマー)	3	적 1마리의 MP를 반으로 깍는다
흡혈(きゅうけつ)	2	적의 HP를 흡수한다
화이트 윈도우 (ホワイトウインド)	28	자신의 HP만큼 팀전체를 회복
융합(ゆうごう)	13	자신의 생명을 희생하여 1인의HP/MP를 완전회복

전설 4 약사편

여러분은 마루타에 관해 알고 있는지 모르겠다.

옛날 일본군이 생체실험에 사용한 사람들을 말하는데 약사의 약들의 효과를 알기 위해서는 이런 생체실험이 필요하다. 약사의 조합(ちようごう)어빌리티로 만들수 있는 약은 12×12 즉 총 144가지이다.

12가지의 약을 서로 섞어서 만든 약들은 그 특유의 효과를 가지고 있는데, 그것을 알아보기 위해서는 한 캐릭터를 마루타 삼아 실험해 봐야한다. 때에 따라 쓸모없는 양이 나오기도 하지만, 대단한 약들도 종종나오니 재미 있게 섞어 보기 바란다.

시약들의 종류는 다음과 같다

약 이 름	표시
포숀(ポーション)	PO
에텔(エーテル)	ET
해독제(ビくける)	AP
안약(むくすり)	AN
에릭사(エリクサ)	ER
숙녀의 키스(おとめのキス)	KI
거북이 등껍질(かめのこうら)	TU
하이포숀(ハイポーション)	HP
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	FI
성수(せいすい)	SS
다크마타(ダークマタ)	DM
용의 이빨(りょうのきば)	DR

약학사전

다음은 생체실험결과 밝혀진 약들의 효과다.

약 이 름	효 능, 효 과	조제법
액스포숀(エクスポーション)	HP완전 회복	ET+PO
리리스의 키스 (リリスのくちづけ)	적의 MP를 흡수한다	ER+KI ET+KI
링카네션 (リンカネーション)	전투불능(죽음)을 회복함은 물론 HP/MP를 완전회복(백마법아레이즈)	FI+ER FI+ET
레지스트포이즌 (レジストポイス)	적의 독공격을 방어한다	AP+ET
뉴트라라이즈 (ニュートラライズ)	독을 치료함과 동시에 HP회복	PO+AP HP+AP
레비데트(レビデト)	시공마법 레비데트와 같은 효과	KI+AP
레지스트 아이스 (レジストアイス)	적의 얼음계 공격을 막아낸다	FI+AP
각성제(きつけやく)	노화, 잠, 마비, 혼란, 침묵을 치료	AN+AP
하프 에릭사 (ハーフ エリクサー)	MP완전 회복	HP+ET
레지스트 화이어 (レジストファイア)	적의 화염계 공격을 방어한다	ET+AN
생명의 물 (せいめいのみず)	HP를 조금씩 회복시킨다	PO+HP
리저렉션 (リザレクション)	전투불능상태를 회복시키고, HP도 완전 회복	FI+PO FI+HP
큐어브라인트 (キュアブライント)	장님상태를 치료하고, HP도 회복	AN+PO AN+HP
생명의 키스 (いのちのキス)	전투불능 상태를 회복하고, MP도 완전회복	KI+FI
레지스트 썬더 (レジストサンダー)	번개 공격을 방어한다	AN+FI
샤아드후레아 (シャードフレア)	어둠의 후레아! 강력한 공격마법 이다	DM+DM
다크포숀 (ダークポション)	적에게 -666의 데미지를 준다	PO+DM HP+DM
드래곤파워 (ドラゴンパワー)	공격력이 상승한다	PO+DR HI+DR
삼손파워 (サムソンやく)	삼손처럼 공격력 상승 드래곤 파워보다 약하다	AN+SS
독약(どくやく)	적을 중독시킨다.	AN+DM
포이즌브레스 (ポイズンブレス)	독의 데미지를 입힌다	AN+DR
거북의 등껍질 (かめのこうら わり)	방어력 상승	AN+TU
다크에텔(ダークエーテル)	MP를 저하시킨다	ET+DM
드래곤 실드 (ドラゴンシールド)	방어력과 마법방어력을 상승	ET+DR
라이프실드 (ライフシールド)	방어력 상승	FI+SS
데스포숀(デスポーション)	죽음의 약	FI+DM
드래곤아마 (ドラゴンアーマ)	마법을 반사한다	FI+DR
만병통치약 (ばんのうやく)	여러가지 이상상태를 회복시킨다	FI+TU
엘레멘탈파워 (エレメンタルパワー)	정령들의 힘을 얻는다	AN+SS
암흑의 가스 (あんこくのガス)	암흑(장님)상태로 만든다	AN+DM
암흑의 한탄 (あんこくのといき)	암흑상태와 더불어 혼란까지	AN+DM
축복의 키스 (しゅくふくのキス)	바싸크상태와 더불어 분신	KI+SS
헤이스트드링크 (ヘイストドリンク)	민첩성을 상승시킨다	KI+TU
개구리 키스 (かえるのキス)	개구리로 만들어 버린다	KI+DM
용의 키스 (りょうのくちづけ)	효과 미상	KI+DR
드레인키스 (ドレインキシス)	적의 HP를 흡수한다	KI+TU
폭약(ばんやく)	자폭과 동일한 효과	DM+TU
다크에릭사 (ダークエリクサ)	어둠의 에릭사	DM+ER
거인의 약 (きょじんのくすり)	HP가 두배가 된다	ER+DR
홀리브레스 (ホーリブレス)	백마법 홀리와 비슷한 효과	DR+SS
다크브레스 (ダークブレス)	어둠의 홀리브레스	DR+DM
박카스의 술 (バッカスのさけ)	바싸카 상태로 만든다	SS+TU
실패작(しつぱいさく)	말그대로이다	SS+DM

전설 5 마수사편

마수사는 몬스터를 다루는 직업이다. 주요 어빌리티로는 '잡다/놓아주다'와 '조종하다'가 있는데, 적 몬스터를 잡았다가 나중에 '놓아주다'로 그몬스터의 특수공격을 이용할수 있으며, '조종하다'로 바로 조종할 수도 있다.

참고로 몬스터를 잡기 위해선, 어느정도의 데미지를 입혀서 약하게 만든상태에서 잡아야 한다.

그리고, 게루브 마을에서 우물가의 할아버지에게 개구리를 잡아다주면, 골나고의 항아리(コルナゴのつぼ)를 주는데 이것을 장착하면 몬스터를 잡는것이 쉬워진다.

몬스타 사전

다음은 각 몬스터를 놓아 주었을때 사용하는 특수공격과 조종하였을때의 특수공격 들이다. 앞에 L자가 있는 특수기술은 러닝 가능한 기술이다

몬스터 이름	놓아주다	조종하다
스틸뱃 (ステイールバット)	L흡혈 (きゅうけつ)	L흡혈 (きゅうけつ)
데아로 (デアロ)	싸우다 (たたかう)	필살기 (どくいわざ)
스트로바 (ストローバー)	포자 (ほうし)	포자 (ほうし)
고브린 (ゴブリン)	후레아 (フレア)	L고브린펀치 도주 (ゴブリンパンチ) (どうすう)
킬러 비 (キラービー)	침 (ニードル)	침 (ニードル)
낫스이터 (ナシシイーター)	싸우다 (たたかう)	필살기 (どくいわざ)
블랙고브린 (ブラックゴボリソ)	L고브린펀치 (ゴブリンパンチ)	L고브린펀치 (ゴブリソパンチ)
화이트스네이크 (ホクイトスネイク)	마비시킴 (まきつき)	마비시킴 (まきつき)
몰드 윈드 (モールドウインド)	에어로라 (エアロラ)	L에어로 (エアロ)
마니위자드 (マニウィザード)	데스 (デス)	후레아 데스 아스필 (フレア) (デス) (アスピル)
스켈톤 (スケルトン)	썬더라 (サンダラ)	필살기 ソ (どくいわざ)
언데드라스크 (アンデシドラスク)	브레이크 (ブレイク)	브레이크 (ブレイク)
싸이코헷즈 (サイコヘッズ)	콘퓨 (コンフュ)	콘퓨 (コンフュ)
가드링 혼 (ガドリングホソ)	침 (ニードル)	침 (ニードル)
빅 혼 (ビッグホン)	싸우다 (たたかう)	필살기 (どくいわざ)
아이스솔져 (アイスソルジャー)	브리자라 (ブリザラ)	필살기 브리자라 (どくいわざ) (ブリザラ)
즈 (ズー)	브레스윙 (ブレスウイング)	브레스윙 (ブレスウィング)

전설 6 노래와 춤편

세계 각지엔 피아노가 있다. 세계의 피아노를 모두 한번씩 친다면 피아노 마스터가 될수있다. 신기루의 마을엔 피아노가 하나있는데, 깊숙한 곳에 숨어있으니 주의깊게 찾아보자. 피아노 마스터가 되었다면, 크레센토의 시인이 영웅의 노래를 가르켜준다.

노래와 춤

음유시인과 무용수는 각각 신비한 효과를 가져오는 노래와 춤을 출수있다.

이름	효과
힘의 노래(ちからのうた)	아군전원의 공격력이 서서히 상승한다
민첩성의 노래(すばやさのうた)	아군전원의 민첩성이 서서히 상승한다
체력의 노래(たいりょくのうた)	아군의 HP 가 조금씩 회복된다
영웅의 노래(えいゆうのうた)	아군의 레벨이 서서히 상승한다
마력의 노래(まりょくのうた)	아군의 MP가 조금씩 회복된다
레퀴엠(レクイエム)	언데드몬스터에게 타격을 준다
사랑의 노래(あいのうた)	적의 움직임을 멈춘다
유혹의 노래(ゆうわくのうた)	적을 혼란시킨다.
두사람의 지르박(ふたりのジルバ)	적의 HP를 흡수한다
검무(つるぎのまい)	4배의 공격력으로 공격

전설 7 소환수들

FF5에는 총 15마리의 소환수들이 등장한다.

당신은 몇마리나 찾으셨는지?

소환사의 마지막 어빌리티는 호출(よびたす)인데 MP의 소모 없이 아무 소환수나 불러낸다.

그런데 게임초기에 가게에서 파는 초코보따위나 그다지 강하지 않은 시바를 소환수로 등록하였다면, 호출을 시켰을 경우 강한 소환수보다 이런 약한 소환수가 호출될 확률이 높다. 따라서, 게임초기부터 가게에서 파는 레벨1의 소환수나 시바, 라무등의 약한 소환수는 얻지 않는 것이 좋다.

이프리트만은 스토리 전개상 얻을수 밖에 없는데…

소환수사전

소 환 수	소비MP	장 소	필살기
이프리트(イフリート)	11	고대도서관의 지하	지옥의 화염
타이탄(タイタン)	25	운석의 내부	대지의 분노
시바(シヴァ)	10	월스의 성	다이아몬드 더스트
라무(ラムウ)	12	이스트리마을근처	심판의 번개
고렘(ゴレム)	18	비룡의 계곡	어스월(물리적공격방어)
카방클(カバーンクル)	45	액스데스성	루비의 빛(마법방어)
실드라(シルドラ)	32	해적아지트	썬더스톰
오딘(オーディン)	48	자쿨의 동굴	참철검(일격필살)
휘닉스(フェニックス)	99	불사조의 탑	전생의 불꽃(아군1명을 살리면 공격)
리바이싼(リバイサン)	39	폭포	대진파(해일)
바하무드(バハムド)	66	북의 산	메가후레아

전설 8 최고의 직업!

과연 최고의 직업은 무엇일까? FF5에 등장하는 직업수는 총 22가지이다. 그중 흉내내기는 제일 마지막에 찾게된다. 각 직업마다 모든 어빌리티를 익히면 마스터가 되고, 모든 직업을 마스터한다면 스핑마스터가 된다. 그러나, FF5의 직업시스템의 가장 큰 특징은 어빌리티 장착에 있다. 따라서 백마법을 사용하는 나이트, 점프하는 흑마법사, 노래부르는 용기사등 다양한 패턴을 즐길수 있는 것이다. 그러나, 어느정도 어빌리티를 모았으면 흉내내기나 스핑으로 직업을 바꾸는 것이 좋다. 흉내내기는 직업 어빌리티 '흉내'와 그외 어빌리티 3개를 더 장착할수 있다. 스핑은 싸우다와 아이템 외에 2개의 어빌리티를 더 장착할수 있다.

따라서, 검종류를 장착못하는 흉내내기는 마법사 계통, 모든 장비의 장착이 가능한 스핑은 전사계통의 어빌리티를 장착하는 것이 좋다.

그리고, 어빌리티 이름앞에 !가 없는 것들은 그 어빌리티의 직업을 마스터한다면 스핑에선 완벽히, 흉내내기에선 일부가 장착하지 않아도 자동으로 사용된다.

따라서, 편리한 어빌리티가 많은 도둑이나 풍수사는 꼭 한 명씩은 마스터 해두는 것이 좋다.

어빌리티 육성

1. 전사계통

전사계통의 최종직업은 스핑이 좋다. 모든 무기의 장착이 가능함으로 무기사용의 폭이 넓기 때문이다. 스핑의 경우 2개의 어빌리티 장착이 가능한데, 아래표와 같이 적절히 융합한다면 대단한 능력을 가질수 있다.

일단, 전사계라면 사냥꾼, 닌자, 나이트, 몽크, 마법검사등의 어빌리티가 중요한데 특히 사냥꾼, 닌자, 몽크등은 마스터 해두는 것이 좋다. 왜냐면 사냥꾼의 마지막 어빌리티 마구때리기(みだれうち)와 닌자의 이도류(にとりゆう) 그리고, 몽크의 카운터(カウンター)는 전사계통에선 아주 중요한 어빌리티이기 때문이다. 이도류와 카운터는 앞에 !가 없으므로 마스터한다면, 스핑에선 장착을 하지 않아도 발휘되는 아주 중요한 어빌리티이다. 다음 표는 기본적으로 몽크와 닌자가 마스터되어 카운터와 이 도류가 가능하다는 설정아래의 표이다.

어 빌 리 티		설 명
마구때리기	양손잡기	양손잡기(나이트)는 2배의 공격력이다. 여기에 마구때리기를 장착하여, 전투시 평소공격의 4배의 데미지를 가할 수 있다
마구때리기	마법검	이도류어빌리티로 양손에 다른 무기를 쥐었다면, 마구때리기 4번공격과 양손무기의 복합효과로 무려 8번의 공격이 가능하다. 여기에 마법검을 건다면, 엄청난 공격이 가능하다
강탈	좋아하는 어빌리티	이도류어빌리티는 장착을 안해도 됨으로, 양손에 무기를 쥐고 있다면 강탈시 강력한 2연타의 공격과 더불어 적의 아이템을 훔쳐올수 있다. 또, 어빌리티자리가 하나 남으므로 좋아하는 어빌리티를 장착할수도 있다

참고

참고로 전사계 에서 유용한 어빌리티를 모아 보았다. 지난호의 직업설명과 곁들여서 본다면 이해가 빠를 것이다. 일어표기는 지난호를 참고하기 바란다.

어빌리티 이름	설 명
카운터(몽크4)	적에게 공격받았을때 자동적으로 반격하는 어빌리티이다. 몽크를 마스터 했으면, 스핑에선 장착을 안해도 가동하는데, 구지 턴이 안돌아와도 맞으면 바로 반격하므로 캐릭터를 좀더 많이 활용할수가 있다
마구때리기(사냥꾼4)	공격력은 절반이되어 4번을 공격한다. 또, 한 적만을 공격 하는것이 아니라 랜덤하게 공격하므로, 다른 어빌리티와 융합해서 자주 이용된다. 명중률이 낮은무기를 이용하거나 장님상태에서도 100%의 명중률이 특징이다
이도류(닌자5)	양손에 각기 다른 무기를 쥐는 어빌리티. 따라서, 오른손과 왼손 두번의 공격이 가능한데, 마구때리기와 합성하면 총 8번의 공격이 가능하다.(오른손 4번+왼손 4번) 마구때리기시엔 공격력이 반감되므로 결국 평시의 4배 공격을 여러적들에게 퍼붓는것이 가능하다
양손잡기(나이트3)	양손으로 한개의 무기를 잡는 어빌리티. 닌자의 이도류와의 차이를 이해할것! 양손으로 한 무기를 잡으므로 공격력은 두배가 된다. 마구때리기와 합성하면 공격력의 손상없이(마구때리기 : 공격력반감+양손잡기 : 공격력배가) 4번의 공격이 가능하다
마법검(마법검사)	마법검의 경우 마구때리기로 공격력이 반감되어도, 적에게 주는 데미지의 영향이 없으므로, '이도류+마구때리기'에 합성하면 8번의 마법검 공격이 가능하다. 강력한 공격법이다.
강탈(도둑6)	공격과 동시에 적의 아이템을 훔쳐오는 도둑의 어빌리티이다. 이도류와 병행하면 좋다
돈던지기(사무라이2)	적 전체에게 강력한 데미지를 입힌다. 돈이 많고, 싸우기가 (사무라이2) 귀찮을때 사용한다

2. 마법사 계통

마법사계통 최종직업은 흉내내기가 좋다. 흉내내기는 3개의 어빌리티를 장착할수 있어서, 여러종류의 마법을 장착할수 있다. 갑옷과 방패도 장비가능하므로, 방어력도 높일수있고, 검의 장비가 불가능한 단점은 마법사 계통에서는 별 문제가 안된다. 마법은 공격형의 흑마법, 회복계의 백마법, 몬스터들의 청마법, 소환수를 불러내는 소환마법, 시간과 공간을 제어하는 시공마법의 5가지가 있는데, 이들 마법들의 어빌리티 융합에 있어 중요히 쓰이는 것이 적마법사의 연속마법(れんぞくまほう)이다.

연속마법은 적마법사의 마지막 어빌리티로 육성이 어렵기로 악명이 높은 어빌리티인데, 연속마법만 장착시는 레벨3까지의 흑백마법을 2번 연속 사용할 수 있을 뿐이지만, 다른마법과 합성되었을때는 강력한 위력을 발휘한다.

예를 들어, 레벨6의 흑마법과 연속마법을 동시에 장착하고 있다면 레벨3까지가 아닌 6까지의 흑마법과 레벨3까지의 백마법을 연속적으로 사용할수 있다.

흉내내기의 경우 3개까지 장착이 가능하므로, '연속마법' '흑마법6' '백마법6'의 세계의 어빌리티를 장착하였을 경우 레벨 6까지의 흑백마법을 연속적으로 사용하는 것이 가능하다. 또, 흑백마법뿐만이 아닌 시공마법과 소환마법도 연속마법과 동시에 장착한다면 연속사용이 가능하다.

다음은 마법사 계통의 어빌리티 장착의 예이다. 직업은 흉내내기이며, 각마법들은 마스터했다는 전제이다.

어빌리티이름			설명
연속마법 (적4)	흑마법6 (흑6)	백마법6 (백6)	전투시 연속마법을 선택한다면, 모든 흑백 모든 마법이 사용가능 할것이다. 물론 연속으로 한번은 공격, 한번은 회복등으로, 마치 흑, 백마법 2명의 역할을 한다
연속마법 (적4)	흑마법6 (흑6)	시공마법6 (시6)	연속마법속에는 흑백마법이 레벨3까지 기본적으로 사용가능함으로, 백마법3과 흑마법6 그리고, 시공마법까지 사용가능하게 된다. 결국 혼자서 3개의 마법사용이 가능하게 된다. 흑마법6대신 백마법6을 장착하거나, 시공마법6 대신 소환마법5를 장착해도 비슷한 결과가 된다
연속마법 (적4)	시공마법6 (시6)	소환마법5 (소5)	이경우엔 레벨3까지의 흑, 백마법과 시공마법 그리고, 소환마법의 4가지 마법을 연속적으로 사용이 가능하다. 단 흑백마법이 모두 레벨3에 불과함으로 권하고 싶지는 않다
연속마법 (적4)	좋아하는 마법	용검 (용기사2)	용기사의 용검은 적의 HP와 MP를 흡수하는 어빌리티이다. 연속마법의 단점은 MP의 과다 소모인데, 가끔씩 적의 MP를 흡수하여 보충 하는것이 좋나
연속마법 (적4)	좋아하는 마법	호출 (소6)	호출의 경우 MP의 소모가 없으므로, 역시 MP의 부족으로 허덕이는 경우 권하고 싶다

전설 9 강적열전

FF5에는 최종 보스보다 강력한 적이 여러명 있다. 흉내내기 고고나 불사조의 탑에서 에릭사를 달라고 조르는 녀석들 그리고, 흑마법 메테오를 지키는 마법사.

고고의 경우 마법으로 공격하면 메테오 연발이 날아오고, 힘으로 공격하면 본전도 못찾는다. 즉 우리를 따라 하되 훨씬 강력한 반격이 기다리고 있기 때문에 일반적인 방법으로는 이길수가 없다. 방법은 그가 전투시작 무렵에 말한대로 그를 따라하면된다. 즉, 아무행동도 안하는 것이다. 우리가 아무행동도 안하면, 패배를 인정하고 다른차원으로 떠나버린다. 그리고, 불 사조의 탑의 항아리에서 나오는 몬스터는 에릭사를 사용해주면, 어빌리티 100을 주고 사라진다. 어빌리티를 키우고 싶을때 아주 유용한 녀석들이다.

메테오를 지키는 마법사는 공격할때마다 리턴을 써서 전투를 처음으로 되돌리는데, 오직 마법의 공격만을 가해야 한다. 물리적 공격을 조금이라도 가하면, 전투시작 시점으로 시간을 되돌린다.

그리고, 리플랙트나 카방클으로 마법방어를 하면 스스로 자멸해 사라진다. 그러나… 진정한 강적은 위에서 말한 몬스터들이 아니다. 그들은 차원의 틈새에 있는 오메가와 신룡이다.

전설의 12무기를 가진 용자들도 상대할수 없다는 전설이 내려오는 최고의 강적 오메가와 신룡을 알아보자.

오메가

고대인이 남긴 최강의 로봇 오메가이다.

물리적 공격을 가하면 오히려 흡수되어 HP를 회복하며, 마법은 반사해 버린다. 반사가 안되는 마법(메테오등)은 데미지를 주지 못한다. 한마디로 대책이 없는 녀석이다. 또, 마지막 수단인 돈 던지기도 안통한다.

녀석의 공격방식을 알아보면 아스믹 레이저로 2500가량의 피해를 전원에 가하고, 파동포로 1000가량의 데미지를 전원에 가하며, 써클로 캐릭터 1인을 아예 없애 버리며(죽이는것보다 훨씬 무섭다 살리지도 못하니), 델타 어택으로 돌로 만들어버리기도 하는 등 강력한 공격을 연속적으로 행한다.

공략 방법은 단 한가지 이다. 그것도 운이 좋아야 가능한데 다음과 같다.

1. 산호의 반지(さんごのゆびわ)를 전원 장착한다.(아스믹 레이저를 막을수 있다)
2. 마구때리기+이도류+마법검의 어빌리티를 장착한다.
3. 전투가 시작되면 썬더가를 검에 건다.
4. 마법사들은 전력으로 회복에 주력해야 한다.
5. 무기가 좋다면 2번, 무기가 별로라면 3번정도 마법검 8연속 공격에 성공하면 이길수 있다.

물론 2-3번 성공할 때까지 살아 남는 것이 문제인데, 세이브존이 근처에 있으므로 여러번 도전하다보면 이길수 있을 것이다.

이긴다면 '당신의 지혜와 힘과 용기가 고대문명을 이겨냈습니다'라는 문구가 적힌 오메가의 훈장을 받을수 있다.

신룡

오메가보다 더욱 강력한 유일한 몬스터이다.

역시 모든 물리적 공격과 마법이 소용없으며, 돈도 안먹힌다. 공격은 오메가보다 강력해서, 시작부터 해일공격으로 9000가량의 데미지를 가한다. 역시 공략법은 오메가와 비슷한데 더욱 운이 따라야한다.

왜냐면, 신룡의 공격은 오메가보다 더욱 무섭기 때문이다.

1. 산호의 반지를 전원 장착한다.(신룡의 해일공격을 막을수 있다)
2. 마구때리기+이도류+마법검의 어빌리티를 장착한다.
3. 전투가 시작되면 검에 후레아를 건다.
4. 시공마법사가 있다면, 퀵(주위의 시간을 정지, 자신만 2번 명령내리는 것이 가능)마법을 사용해 죽은 사람을 살린다.
5. 8연속공격이 역시 2-3번 성공하면 이길수 있다.

하지만 보통 검에 마법을 걸기도 전에 전멸당하기 일쑤다. 독자여러분의 건투를 빈다. 이긴다면 '최강의 드래곤을 물리친 영예를 찬양한다'라는 용의 문장과 FF3과 FF4의 최강검 라그나로그를 얻을수 있다.

라그나로그는 엑스칼리버보다 공격력이 30높은 아주 우수한 검이다.

전설 10 챔프가 추천하는 명승지편

명승지란 원래 경치가 아름다운 장소를 말한다.

그러나, 여기서 말하는 명승지는 경치가 아름다운 곳이 아니라 게임진행에 중요한 몇곳을 소개하려고 한다.

FF5에는 스토리에 관계 없는 이상한 곳이 많이 있는데 예를 들어 가라프의 세계에 있는 돈줍는 동굴이나, 세계가 합친후에 발견할수 있는 현명한 할아버지 동굴 등이 그런곳에 속하겠다. 돈줍는 동굴은 땅바닥에서 돈이 자꾸 발견되는데, 몬스터가 매우 강하다(레비데트를 써보도록), 현명한 할아버지는 우리팀의 전투횟수, 상자회수율, 무찌른 몬스터수등 자세한 팀정보를 가르켜준다.

그 외에 중요한 몇곳을 짚어보기로 하자

ABP포인트

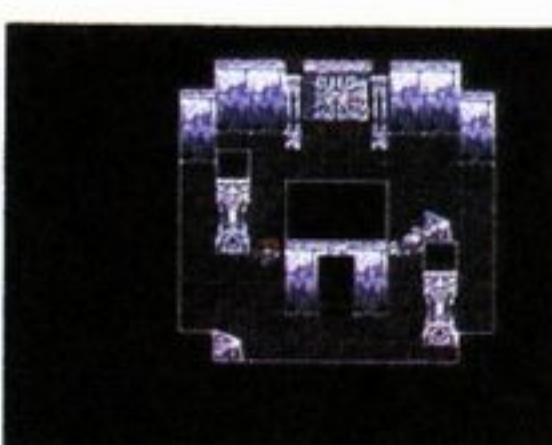
어빌리티를 얻기 위해선 ABP를 모아야 한다. 어떤 점에선 레벨보다 어빌리티가 중요할 수도 있는데, ABP를 쉽게 얻을 수 있는 장소를 소개한다.

1. 이스트리마을 서쪽 평지

게임초반에 ABP를 모으기 쉬운곳이다. 이곳에 나타나는 정령계 몬스터는 번개마법에 약하므로, 소환수 라무(바로근처에 있다)를 사용하던가, 닌자의 번개술법을 이용하면 한번에 처리할수 있다. 이기면 3의 ABP를 모을수 있는데, 보스를 이겨도 5의 ABP밖에 안주는 초반에는 아주 중요한장소이다.

2 쟈콜의 동굴

역시 ABP를 모으기 쉬운곳, ABP를 무려 5씩이나 주는 몬스터가 자주 출현한다.

3. 가라프의 성 지하

게임중반에 ABP를 모으기 쉬운곳. 나타나는 몬스터는 석조(돌조각)인데 레벨이 5의 배수이므로 청마법 레벨5의 데스로 처리할수 있다.

2마리가 나타나면 4ABP, 5마리가 나타나면 8ABP를 준다.

번개의 마법에도 약하다.

EXP 포인트

게임초반에는 레벨도 중요한 역할을 한다.

EXP를 모으는 일도 소홀할 수 없다.

이스트리마을 동쪽 숲에는 EXP 1500을 주는 미니드래곤이 자주 출몰한다.

소환마법 타이탄으로 한번에 일소할수 있다.

가라프의 세계로 가기전에 이곳에서 레벨을 올리자!

신기루의 마을

앞에서 언급되었던 차원의 사이에 갖혔었던 마을이다.

따라서, 마을사람들은 모두 1000년전 사람!

이곳에는 상점마다 상인이 2명씩 있으니, 모두 찾아보자 상점에서 살수있는 최강의 무기, 방어구, 마법을 판다.

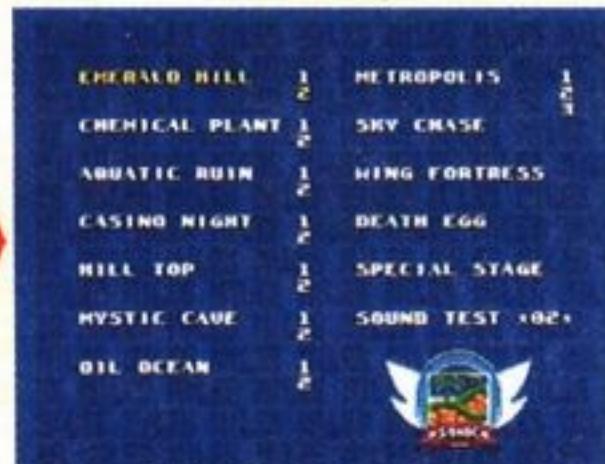
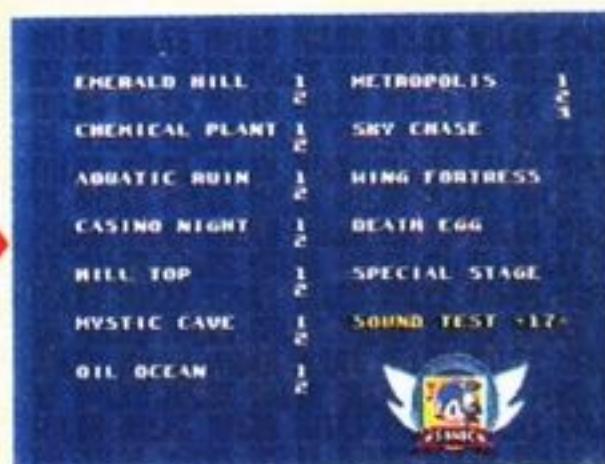
또, 피아노가 숨겨져 있으니 피아노 마스터가 되려는 사람은 꼭 찾도록하자. 흑쵸코보가 마을안에 있는데, 불사조의 탑과 바하무드를 얻기위해서는 흑쵸코보가 꼭필요하게 된다.

술법도 팔고 있으니 보충하도록하자.

속보 금단의 비법

앞에서 소개해 드렸던「소닉 2」금단의 비법에 이어지는 내용

「게임중에 캐릭터를 바꿀수 있는 비법」

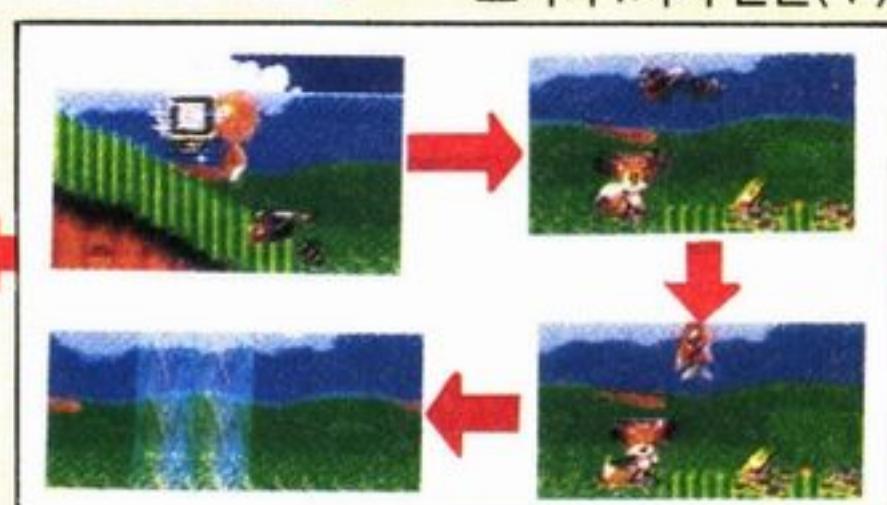
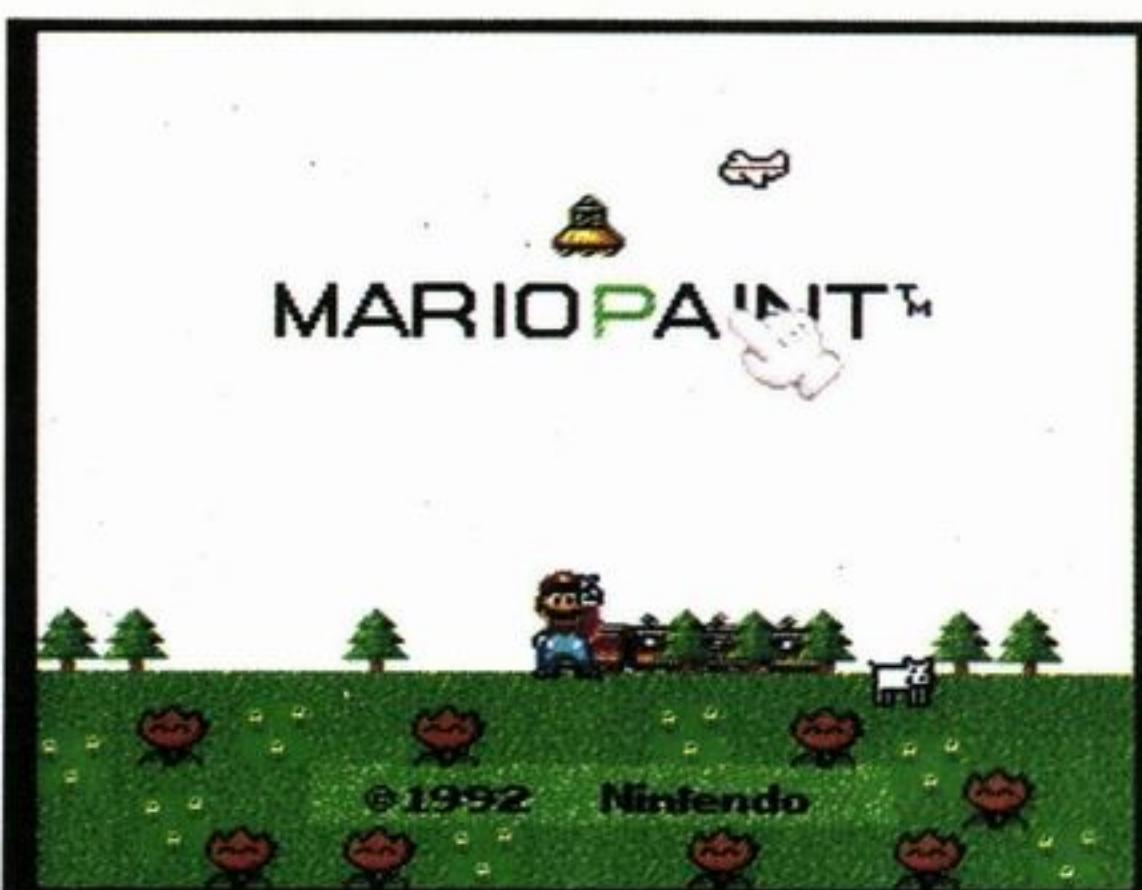
존 셀렉트 화면에서 사운드 테스트를 선택

01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04 순으로 곡을 듣는다

좋아하는 존 하나를 선택

A버튼을 누르면서 스타트 버튼을 동시에 누름

점수와 시간 표시가 이상하게 되어있다

B버튼을 누름

이 화면에서 A버튼을 누르면 캐릭터가 변화되며, C버튼을 누르면 캐릭터 수가 증가한다. B버튼을 누르면 게임이 다시 시작한다.

소닉의 7가지 변신(?)

마리오 페인트

수퍼컴보이	현지 발매일	92/7/14	장르	교육용	게임외국어 난이도	일본어 하
	제작사	닌텐도	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	마우스 사용	게임 난이도	ABC DEF

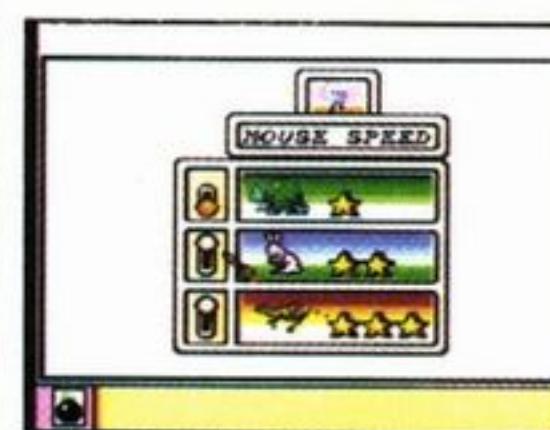
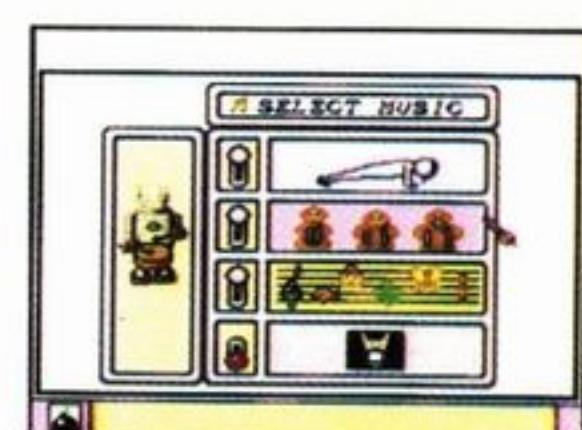
마리오 페인트에 대하여…

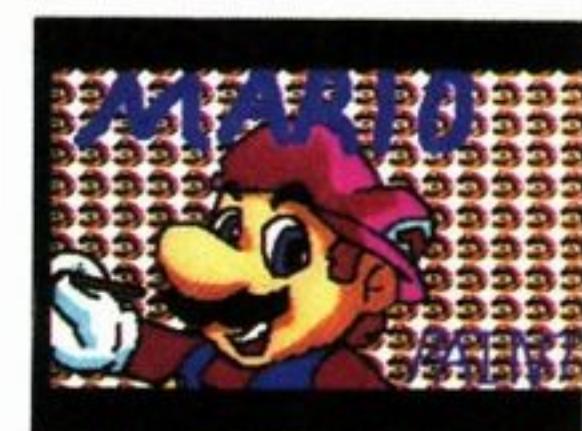
마리오 페인트는 닌텐도사의 교육용 프로그램으로 초, 중, 고생을 위하여 만들어 졌다. 다른 기종(MD)도 이런 종류의 프로그램이 있었지만 사용상의 많은 불편함 때문에 별 호응도 얻지 못하고 자취를 감추었다. 그러나 마리오 페인트는 여러 기능을 가진 옵션들과 마우스가 있어서 사용하기가 매우 편리해 많은 사람들의 주목을 끌었다. 여러 기능들 중에는 애니메이션 기능과 사운드기능이 있어서 여러 방면으로의 사용도 가능하다. 그리고 요즘엔 팩 가격이 많이 내려 부담없이 구입할 수 있다. 그러면 마리오 페인트의 여러가지 기능에 대하여 설명하겠다.

1 페인팅(PAINTING)

이 기능은 기본적인 그림이나 배경 그림을 그릴때와 관련되어 사용되는데 여러가지 메뉴를 잘 사용하면 멋진 그림을 그릴 수 있다. 그림을 그리기 전에 이 메뉴들을 꼭 확인하는 습관을 들이자.

1. 기본화면과 화면에 관련된 특수한 메뉴

이 메뉴는 그림 그릴때 실질적으로는 쓰이지 않으나 그림을 그릴때 보조적으로 쓰인다.

2)

3)

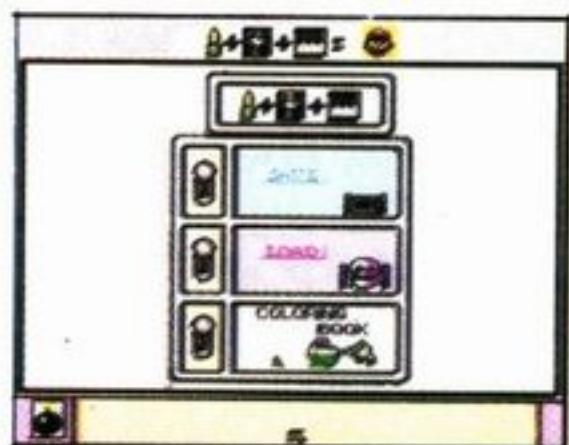
5)

6)

화면 설명

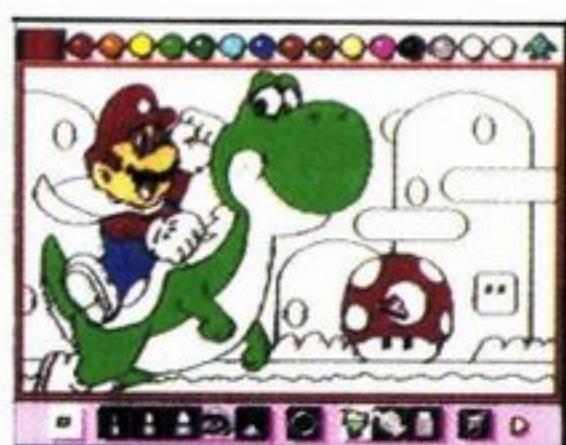
1) 화살표 : 다른 메뉴로 넘어갈때 쓰인다.

2) 마우스 : 마우스의 스피드를 조정할 때 쓰이는데 그림의 모양으로 상(표범), 중(토끼), 하(거북이)로 속도가 표시되어

7)—1

7)—2

있다. 그림을 그릴때는 스피드를 "중(토끼)"으로 조정하고 파리를 잡을때에는 "하(거북이)"로 조정하는 것이 편하다.

3) 높은 음 자리표 : 그림 그릴때 흘러 나오는 BGM을 바꿀때 쓰이는데, BGM곡 3개와 아무소리도 없는 무음이 있다.

4) 멍멍이 : 선이나 색을 잘못 사용했을때 바로 전의 실수한 부분을 고친다.

5) 반전 스위치 : 문자나 그림을 상, 하, 반, 전시킬때 사용한다.

6) 그림외에 다른 것들(메뉴, 팔레트)을 없앤다.

7) 그림이나 음악을 저장(SAVE), 로드(LOAD)할 때나 색칠 연습(COLORING)을 할때 쓰인다.

2. 그림을 그릴때 관련된 메뉴

이 메뉴들은 그림을 그릴때 없어서는 안될 중요한 메뉴들로 적어도 한번쯤은 꼭 사용된다. 아무리 그림을 잘 그리는 사람이라해도 이 메뉴들의 사용 방법을 익히지 않고서 무작정 그림부터 그리려고 한다면 100% 실패할 것이다. 그렇기 때문에 다른 메뉴들은 몰라도 이 메뉴들만은 꼭 익혀두어야 한다.

8)펜 : 이 메뉴는 주로 그림에 외곽선을 그릴때 사용하는데 때에 따라서는 명암이 들어갈 부분의 경계선으로 사용한다. 용도에 따라 3종류로 구분되어 있어서 다양한 굵기의 선을 표현할수 있다.

8)

9)

10)

12)—1

12)—2

13)

14)

15)

9) 스프레이 : 이 메뉴는 스프레이를 뿌리듯이 색이 퍼져나가는 원리를 사용하여 부드럽거나 강렬한 부분의 표현에 적합하다.

10) 페인트 붓 : 색을 칠할때 사용한다.(단, 외곽선을 그릴때 연결부위를 확실히 연결하지 않으면 원하는 부분만 아니라 바깥쪽 까지 색이 칠해질수 있어 수정하기가 힘들다.)

11) 손가락 : 화면에 칠했던 색 중에서 다시 사용하고 싶은 색이 있을경우 이 메뉴를 선택한 후 마우스를 원하는 색에 조정하면 그 색을 사용할수 있다.

12) 지우개 : 이 메뉴는 그림에 잘못되거나 매끄럽지 않은 부분을 수정 할때 사용하는데 여러 종류의 지우개가 있다.

13) 종이 : 이 메뉴는 화면의 바탕색을 바꾸거나 무늬를 새길때 사용한다.

14) 마리오 : 이 메뉴는 팔레트에 있는 그림 중에 원하는 그림을 화면에 나타내고 싶을때 사용한다. 때에 따라서는 부분적으로 색을 칠할 때 사용한다.

15) 모눈종이 : 이 메뉴는 팔레트에 있는 그림 외에 새로운 그림을 디자인 할 때 쓰이는데 새로 디자인한 그림을 팔레트에 세이브 시킬 수 있고 또한 로드도 시킬 수 있다. 이 기능을 잘 응용하여 사용하면 그림의 정밀한 부분을 요하는 그림을 그릴수도 있다.

3. 문자를 화면에 나타낼때 사용되는 메뉴

자신이 그린 그림에 문자를 집어넣고 싶을때 사용한다.

화면보기 —메뉴

a. 폭탄 : 바로전의 화면으로 빠져 나올 때 쓰인다. 모든 메뉴안에 들어있다.

16) 알파벳 A : 문자를 나타낼때 사용되는 메뉴.

B. 사이즈 스위치 : 문자 크기 조절

c. 반전 스위치 : 화면 설명 참조

d. 알파벳 스위치 : 알파벳을 화면에 나타낼때 사용한다.

e. 숫자 스위치 : 숫자나 계산기호를 화면에 나타낼때 쓰인다.

f. 히라가나, 가다가나 스위치 : 히라가나와 가다가나를 화면에 나타낼때 사용한다. 우리나라 사람들에겐 거의 사용되는 일이 없을 것이다.

g. 팔레트 스위치 : 자신이 요구하는 색을 찾고 싶을때 사용한다.

h. 지우개 : 화면 설명 참조

i. 멍멍이 : 화면 설명 참조

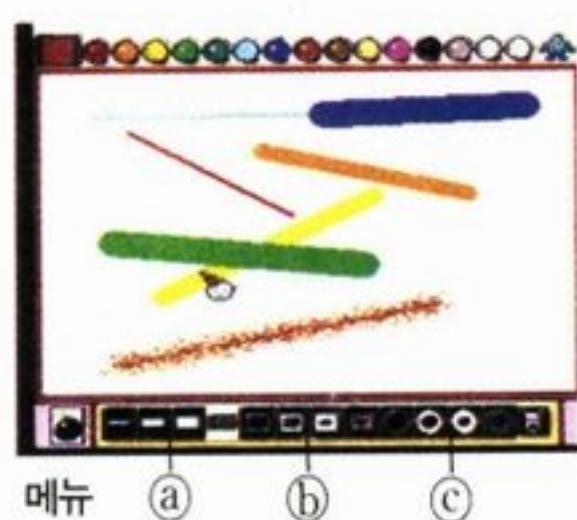
j. 페이지 스위치 : 영어, 일어, 숫자들의 종류를 선택할 때 쓰인다.

4 직선이나 원, 사각형 등을 표현 할때 사용하는 메뉴

마우스만으로는 나타내기 힘든 직선이나 원, 사각형 등을 나타낼 때 쓰인다.

17) O : 직선, 원, 사각형을 그릴때 사용

(메뉴 중 폭탄과 멍멍이는 중복되므로 생략 하겠다.)

메뉴 ⓐ ⓑ ⓒ

a. 직선, 사선 스위치 : 직선이나 사선을 그을때 사용한다.

b. 사각 스위치 : 사각형을 그릴때 사용한다. 버튼을 누르면서 마우스를 움직이고 있다가 원하는 모양의 사각형이 나타날 때 버튼을 떼면 그 사각형이 그려진다.

c. 원 스위치 : 원을 그릴때 사용한다. 방식은 사각 스위치와 동일

〈참고〉그림 그릴때 약간의 도움이 될 수 있도록 본인이 사용하는 방법을 나열 하겠다.

1. 연필로 종이에 스케치 한다.

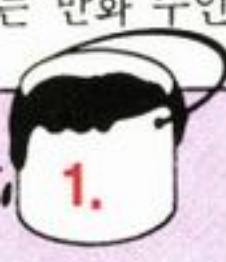
2. 화면에 대강 외곽선을 그린다.

3. 외각선을 다듬은 후 색을 칠한다.

4. 이번 순서는 배경 그림인데 배경을 그리기 전에 앞서 세이브를 한 후 그림의 분위기를 따져본 후 배경을 그린다.

5. 약간의 수정을 거쳐 그림을 완성 시킨다.

2 애니메이션 (ANIMATION)

이 기능은 여러 장면의 그림을 이용하여 그림이 움직이는 것 처럼 보이게 하는 기능인데 만화를 좋아하는 사람은 좋아하는 만화 주인공을 움직이게 만들어 보자.

18) 애니메이션 스위치 : 애니메이션 메뉴로 들어갈 때 쓰인다.

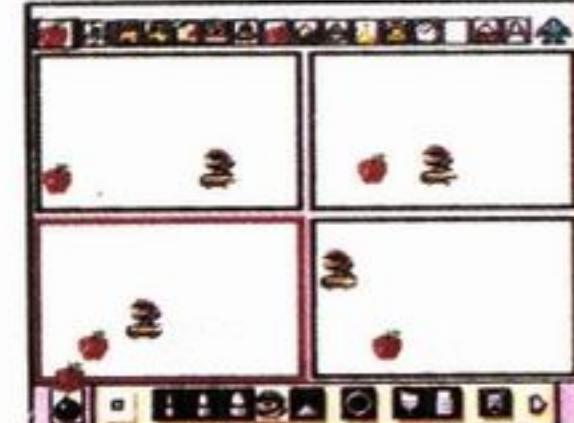
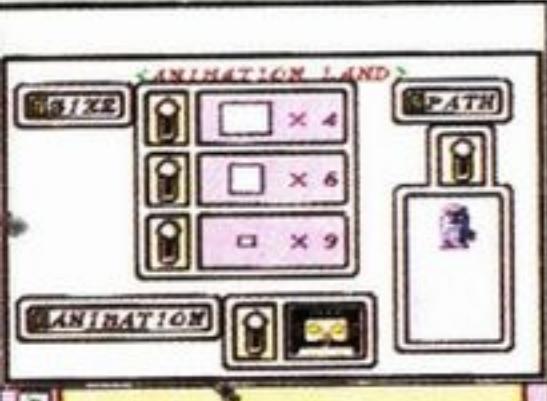
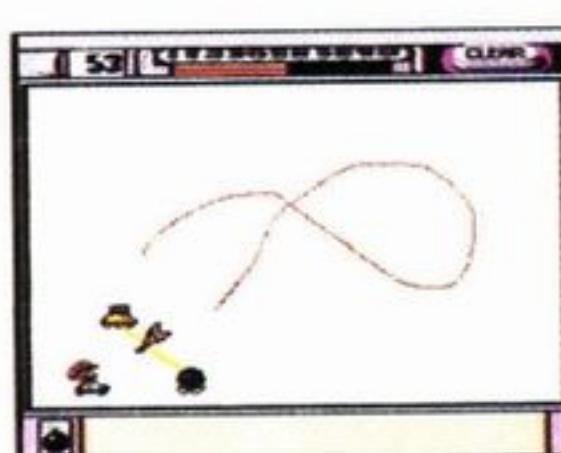
1. 애니메이션 랜드의구성

이 애니메이션 랜드는 크게 사이즈(SIZE), 패스(PATH), 애니메이션(ANIMATION)의 3부분으로 구분할 수 있다.

애니메이션 랜드(ANIMATION LAND)

SIZE의 4장면

6장면

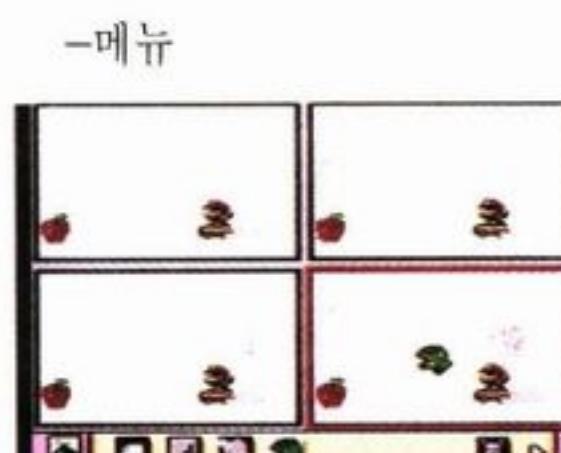
9장면

1. 사이즈(SIZE) : 장면수와 크기에 따라 9,6,4장면으로 이루어져 있는데 화면에 여러 장면의 그림을 그려 넣을때 사용될 장면수를 선택할 때 쓰인다.

2. 패스(PATH) : 애니메이션 처리한 그림의 이동 경로를 나타낼때 쓰이는데 이동경로는 화면에 나타나있는 펜으로 나타낸다.

a. 메터기 : 애니메이션이 이동한 길이를 나타낸다.

b. 클리어(CLEAR) : 애니메이션의 경로를 지운다.

3. 애니메이션(ANIMATION) –애니메이션을 실행시킬때 쓰인다.

2. 애니메이션 랜드의 사용 방법

–메뉴

장갑의 예

두 메뉴는 제외한 나머지 메뉴는 화면 설명의 메뉴와 동일

장갑 : 이 메뉴는 애니메이션 랜드에서만 볼 수 있는 것으로 같은 장면을 복사할 때 쓰인다.

스피드 조정 스위치 : 애니메이션의 스피드를 조정할 때 쓰인다.

⊙ 사용 방법과 순서

애니메이션을 만들때 여러 장면의 그림을 각각 그려넣어야 하는데 그림에 자신이 있는 사람은 직접 그려 만들어보고 별로 자신이 없는 사람은 팔레트의 그림을 사용하여 만들어 보

자. 그러면 애니메이션을 만드는 방법과 순서에 대해서 간략히 설명하기로 한다.

1. 우선, 그림에 들어갈 장면수를 고려하여 사이즈(SIZE)를 선택한다.

2. 첫번째장에 처음 시작될 그림을 그린다.

3. 장갑을 선택하여 첫 장면을 두번째 장면에다 복사한 후 동작을 약간씩 바꾸어 다듬는다.

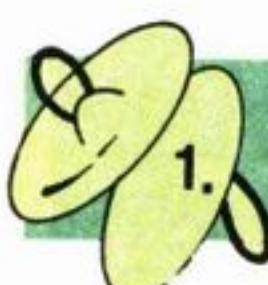
4. 이 같은 방법으로 끝장면까지 완성시킨 후 패스(PATH) 화면으로 가서 애니메이션이 이동할 위치를 정해준다.

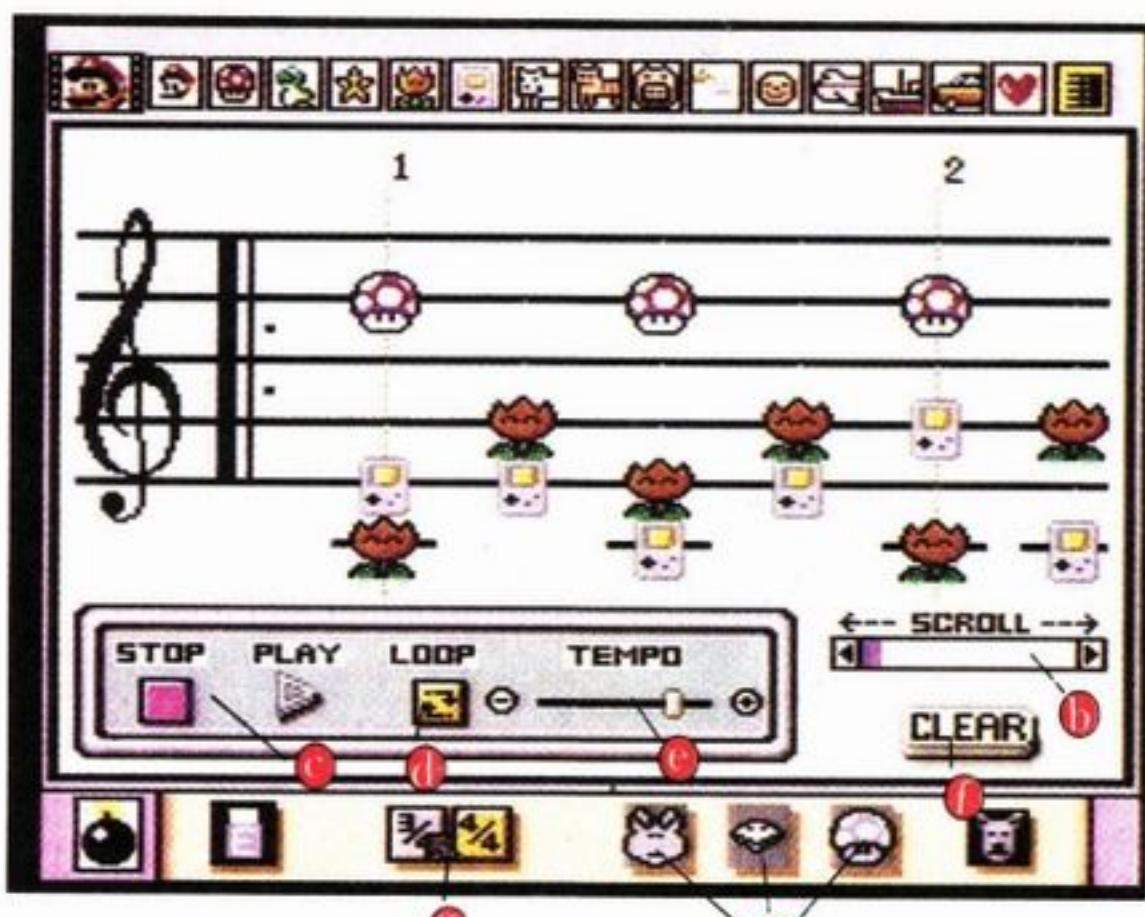
5. 화면으로 나와서 애니메이션에 알맞은 배경을 그린다.

6. 다시 애니메이션 랜드로 들어가서 애니메이션(ANIMATION)을 선택하면 그림이 움직인다. 위와 같은 방법으로 여러 재미있는 애니메이션을 만들어 보자.

3 뮤직 랜드(MUSIC LAND)

19) 피아노 건반 : 뮤직 랜드로 들어갈 때 쓰인다.

이 기능은 다양하고 재미있는 악기를 사용하여 원래는 애니메이션의 배경 음악을 만들때 사용하나 때로는 단순히 재미로 음악을 만들때에도 사용할 수 있다.

1. 화면보기

화면

a. 개구리, 부리, 버섯 : 마리오 페인트에 내장되어 있는 음악을 로드할 때 쓰인다.

b. 스크롤(SCROLL) : 악보를 좌우로 스크롤 시킬때 사용한다.

c. 플레이, 스톱(PLAY, STOP) : 음악의 시작과 중지를 나타낼 때 사용한다.

d. 루프(LOOP) : 같은 음악을 연속적으로 듣고 싶을때 사용한다. e. 템포(TEMPO) : 음악의 빠르기를 조정할 때 사용한다.

f. 클리어(CLEAR) : 악보 전체를 지울때 사용한다.

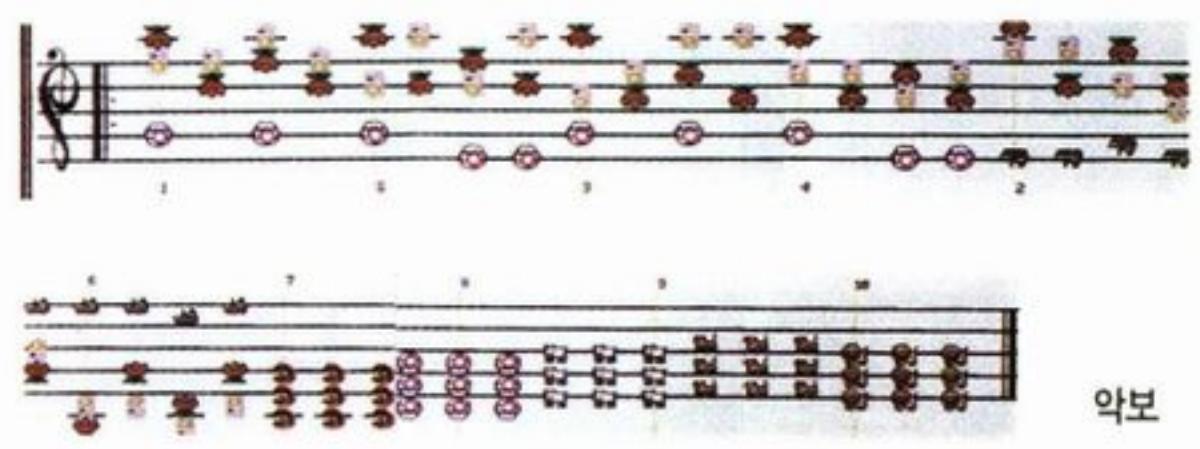
g. 3/4, 4/4박자 : 박자를 선택할 때 사용한다.

2. 악기의 종류

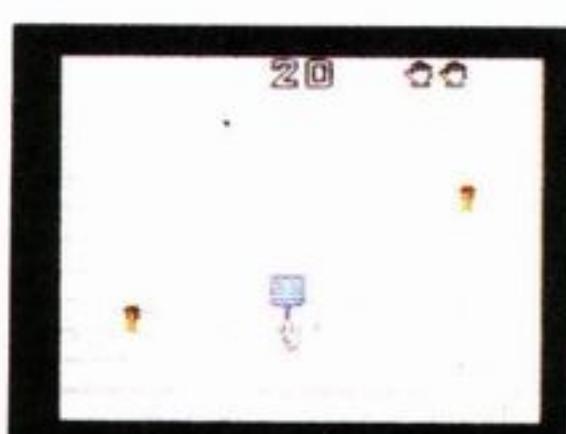
이 메뉴에는 여러 악기가 나오는데 그림으로 되어있어 악기를 선택하기 힘들기 때문에 악기의 소리에 대해서 간략히 설명하겠다.

h. 마리오 : 피아노 소리
i. 버섯 : 드럼소리
j. 요시 : 요시새의 울음
k. 별 : 실로폰 소리
l. 튜울립 : 트럼펫 소리
m. 게임보이 : 게임의 효과
n. 강아지 : 강아지 소리.
o. 고양이 : 고양이 소리.
p. 돼지 : 돼지가 우는소리.
q. 백조 : 신셋파 소리
r. 얼굴 : 여성의 애-햅소리
x. 비행기 : 기타 소리
t. 배 : 심벌즈 소리
u. 자동차 : 클락션 소리.
v. 하트 : 베이스 소리
w. 도돌이표 : 악보중 반복할 위치를 설정할때 쓰인다.

위에있는 악기들을 같이 사용하면 새로운 소리의 악기도 만들어 낼 수 있다. 한 예로 어떤 (?) 사람이 만든 음악을 소개하겠다.

악보

4 게임(GAME)

20) 커피잔

마리오 페인트에 내장되어 있는 이 게임(파리 잡기)은 즐기는 목적도 있겠지만 게임을 즐기면서 마우스의 감을 익힐 수 있어 일석이조의 기능을 한다.

여러 종류의 파리들이 등장하여 매우 정신없이 만든다.

보스(BOSS) : 기계로 된 왕파리로 회오리 총알과 유도탄을 쏘며 공격한다.

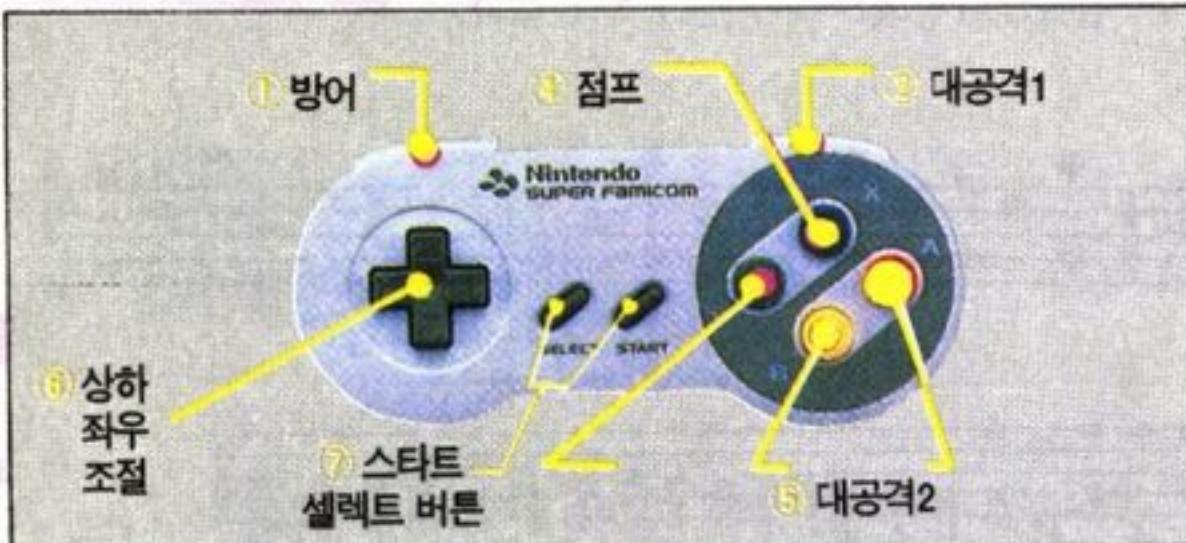
란마 1/2 폭열난투편

수퍼컴보이	현지 발매일	92/2/25	장르	액션	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	메사이아	용량	12M	대상 연령	초중고생
	현지 발매가	9,600엔	기타	2인용	게임 난이도	AB© DEF

'란마½'을 모르는 사람은 없을 것이다. 이미 만화영화로도 인기가 있었으며 게임화되어 더욱 인기가 높아진 '란마½'을 기술 중심으로 독자 여러분에게 소개한다. 이상한 이름을 가진 인물과 이상한 이름의 필살기 등이 등장하는 이상한 게임… 하지만 그 재미는 직접 안해본 사람은 모를 것이다. 전작에 이은 대전형 액션게임으로 대공격, 소공격, 방어, 점프 등의 4종류의 간소화된 버튼을 통해 액션 게임에 약한 유저들은 어렵지 않게 즐길 만한 게임이다.

1. 기본적으로 알아야 할 지식

공략의 포인트

기본적인 공격기술의 지식과 사용 방법에서 각 인물이 사용할 수있는 기술까지 완전 공략하였다. 이것만 읽으면, 최강자가 될 수있다.

* 편집부에서 추천하는 패드의 배치를 사용하는 것이 편리할 것이다.

이 게임은 단순하게 Ⓨ버튼과 Ⓑ만 사용하면 모든 기술을 다 사용할 수있다. Ⓨ버튼은 약한 파워의 공격, Ⓑ버튼은 강한 파워의 공격을 할때 사용한다. 여기에 방향버튼을 '상, 하, 좌, 우'로 움직여 기술을 발휘할 수있다.

조작방법은 단순하지만, 공격을 받았을때 상대편은 재미있는 동작을 취한다. 또 필살기는 3종류가 있다.

첫번째, 버튼을 연타하는 연속기술, 두번째 Ⓨ와 Ⓑ버튼을 동시에 누르는, 동시누르는 기술, 세번째, Ⓑ버튼을 눌러 파워를 축적 하는 기술이 있다.

이번에는 이 필살기를 효과적으로 내는 방법과 사용 방법을 설명하기로 하겠다.

연타기술

Ⓨ나 Ⓑ버튼을 연타하는 것에 의해서 나오는 기술. 이 연타기를 효과적으로 사용하기 위해서는 점프공격과 병행해서 하는 것이 좋다. 예를들면, 점프중 Ⓨ버튼을 연속해서 누르면, 점프공격에서 지면으로 착지한 후에 연타기를 낼 수 있게된다. 또 동작이 큰, 대공격에서도 버튼을 연타하면 이 공격을 사용할 수 있다.

동시에누루는 기술

Ⓨ와 Ⓑ를 동시에 누르는 이 기술은 익숙하지 않은 상태에서는 조금 사용하기가 어렵다. 일반적으로는 엄지손가락으로 누르는 것이 편리 하지만 이 때 조금 세게 누르는 것이 성공률을 높이는 요령. 엄지 손가락은 가능한한 떼지 않은 것도 요령이다.

축적하는 기술

축적하는 기술은 Ⓑ버튼을 잠시 누른 후, 기술을 사용할 때 방향버튼을 밑으로하거나 혹은 좌우로 밀면서, Ⓑ버튼을 손에서 뗀다. 이때 Ⓑ버튼을 누르는 시간에 따라서 공격력이 높아지는 것이다. 축적하고 있는 동안에 Ⓨ버튼으로 작은 공격을 하거나 점프등을 할 수 있다.

작은 기술을 사용을 하면서 축적을 계속해서 해 두는 것이 금단의 비법. 또 옵션 버튼의 배치로 대버튼을 Ⓧ로 설정을 하면, 대공격을 할 수 있게되고, Ⓨ버튼으로 축적을 할 수 있게된다. 아무튼 이 공격은 꼭 필요한 기술이므로 반드시 익혀 두도록…

선을 따라 오려주세요.

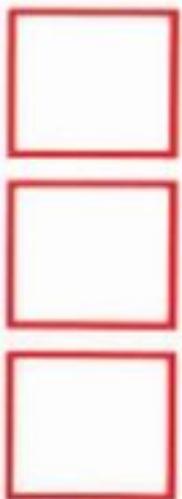
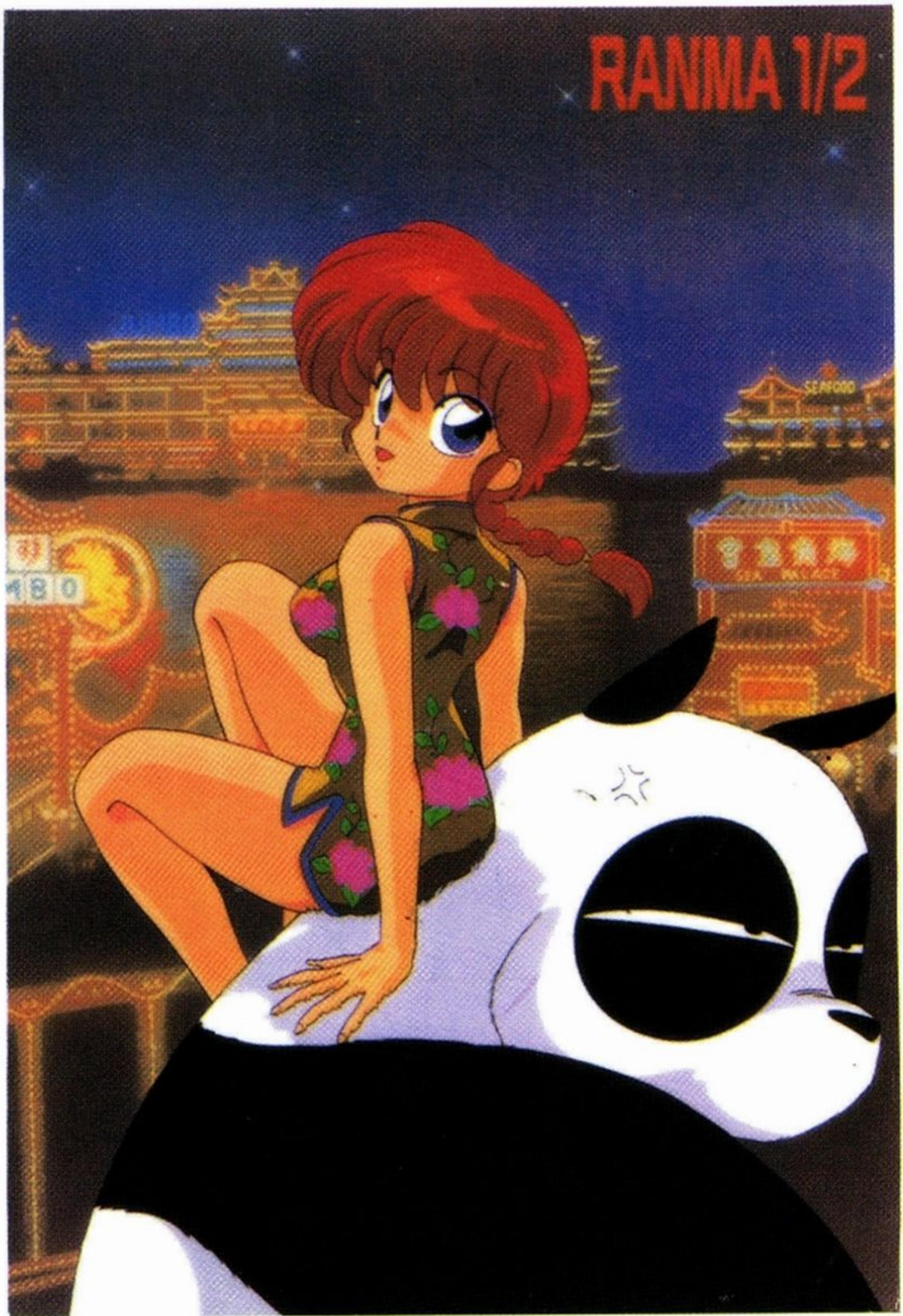
P O S T C A R D

우표

From :

To :

□□□ — □□□

RANMA 1/2
SEAFOOD

2. 등장인물의 기술과 특기

란마(남자란마)

공격력 ★★★
내구력 ★★★
스피드 ★★★
시 간 ★★★

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
작은펀치	Ⓨ(적과 가까울 때)	10
작은 킥	Ⓨ(적과 멀 때)	10
움크려서 펀치	↓+Ⓨ	10
어퍼 컷	Ⓑ(적과 가까울 때)	15
큰 킥	Ⓑ(적과 멀 때)	15
다리후리기	↓+Ⓑ	13
점프 작은 킥	Ⓨ(점프 중)	9
점프 큰 킥	Ⓨ(비스듬히 점프해서)	15
점프 하이 킥	Ⓨ(수직으로 점프했을 대)	15
작은 던지기	옆방향+Ⓨ	22
크게 던지기	옆방향+Ⓑ	28
밟기	↓+Ⓑ(비승듬이 점프 중)	15
회전 킥 1	Ⓑ로 축적한후 ↓	16
회전 킥 2	눌러 축적한후 ↓	16
맹호고비차 1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	16
비룡승천파	눌러 축적한후 동시에 옆방향	28
화염천율 천율권	Ⓨ또는 Ⓑ버튼을 연타	6

회전 킥

화중철율 천율권

맹호고비차

비룡승천파

란마는 기술의 종류가 많기때문에 모든 전투에서 뛰어나다. 어떤 상대를 만나도 자신있게 싸울 수 있는 '올 라운드 플레이어'!! 그러나 '기술이 많다' 라고하는 것은 그만큼 연습도 필요하다는 이야기이다. 먼저, 필살기 '맹호고비차'는 시간이 길고 그 위력도 강력하다. 이것을 계속해 Ⓑ로 축적하면서 Ⓨ로 적을 공격을 하는 것이 금단의 비법. 필살기 '비룡승천파'를 사용하는 도중 Ⓨ버튼으로 연속공격을 하면, 갑자기 날아오는 적을 '천율권'으로 제압할 수 있다.

란마(여자란마)

공격력 ★★
내구력 ★★
스피드 ★★★★★
시 간 ★★★

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
작은펀치	Ⓨ(적과 가까울 때)	8
작은 킥	Ⓨ(적과 멀 때)	8
움크려서 펀치	↓+Ⓨ	8
어퍼 컷	Ⓑ(적과 가까울 때)	12
큰 킥	Ⓑ(적과 멀 때)	12
다리후리기	↓+	12
점프 작은 킥	Ⓨ(비스듬이 점프해서)	8
점프 큰 킥	Ⓑ(비스듬이 점프해서)	13
점프하이 킥	Ⓑ(수직으로 점프했을 때)	8
점프회전 차기	Ⓑ(수직으로 점프를 해서)	13
작게 던지기	옆방향+Ⓨ	20
크게 던지기	옆방향+Ⓑ	26
밟기	↓+Ⓑ(비스듬히 점프 중)	13
회전 킥 1	눌러 축적한후 ↓	16
회전 킥 2	눌러 축적한후 ↓	16
맹호고비차 1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	12
맹호고비권 2	눌러 축적한후 동시에 옆방향	18
비룡승천파	Ⓨ+Ⓑ(동시)	26
화염천감 천율권	Ⓨ또는 Ⓑ버튼을 연타	4

회전 팔꿈치 찍기

화중천감 천율권

맹호고비차

비룡승천파

스피드가 빠르고 기술이 많기 때문에 대단히 강력하다. 어떤 적과도 대등한 게임을 벌일 수 있는 캐릭터. 먼저, Ⓨ의 작은 펀치버튼은 앞차기를 해서 공격을 해야 하기때문에 시간이 많이 걸린다. '맹호고비차'를 축적하고 있을 경우에는 앞차기와 '천율권'으로 상대를 제어해라!! 그러나 '맹호고비차'는 남자 란마와 비교해 기술을 사용하는 시간이 짧기때문에 축적하지 않고 사용을 할 수 있는 장점이 있다. Ⓑ버튼을 잘 사용해 차기와 빠른 속도의 2단 점프를 잘 이용을 하면 무적의 캐릭터가 된다.

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
디 찌르기(애정편)	Ⓨ(적에 가깝다)	12
디 찌르기(분노편)	Ⓨ(적에 멀다)	12
디 찌르기(슬픔편)	↓+Ⓨ	12
때리기	Ⓑ(적에 가깝다)	17
스트레이트	Ⓑ(적에 멀다)	17
다리 후리기	↓+Ⓑ	17
킥	Ⓨ(점프중)	10
지의 위엄 킥	Ⓑ(점프중)	16
던지기	횡방향+Ⓨ	25
지기·	횡방향+Ⓑ	30
백렬권	Ⓨ나 Ⓑ를 연타	10
지의 분노1	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	22
지의 분노2	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	23
지의 분노3	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	25
떨구기	Ⓨ+Ⓑ(동시)	40

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
한품어 치기	Ⓨ(적에 가깝다)	7
소의 각 찌르기	Ⓨ(적에 멀다)	7
주문외기	↓+Ⓨ	7
원한의 나무 망치	Ⓑ(적에 가깝다)	11
소의 각 주문 찌르기	Ⓑ(적에 멀다)	11
원한의 다리 후리기	↓+Ⓑ	11
개인 원한 찌르기	Ⓨ(수직이나 앞으로 점프중)	6
근암 차기	Ⓨ(백 점프중)	6
원한의 나무 망치	Ⓑ(수직이나 앞으로 점프중)	10
대근암 차기	Ⓑ(백점프 중)	10
작은 던지기	옆방향+Ⓨ	19
큰 던지기	횡방향+Ⓑ	26
짚 인형 던지기1	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	15
짚 인형 던지기2	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	18
짚 인형 던지기3	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	22
대회전 짚 인형	Ⓨ+Ⓑ(동시)	18

아버지의 분노

백관떨구기

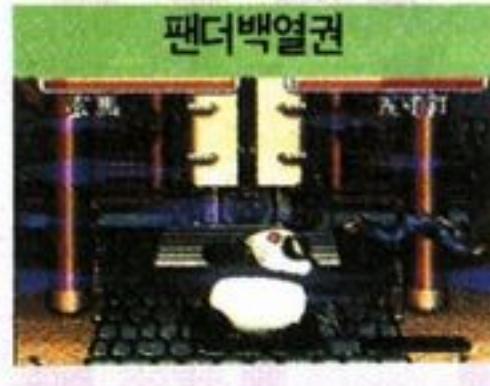
근암차기

대회전짚인형

팬더백열권

팬더킥

원한의다리후리기

짚인형 던지기

던지기 타이밍은 전 캐릭터중 최고. 점프 공격으로 들어가 던지기를 노릴 것. 필살기인 '백관 떨어지기'는 상대에게 접근해 버튼을 동시에 누른다. 타이밍은 좋지않으나 파괴력은 던지기보다도 뛰어나다. '백관떨어지기'는 사용중 버튼을 연타로 해두면 끝나고나서 팬더 '백열권'이나 던지기로 바꿀 수 있다. 사용중에 Ⓑ버튼을 계속 누르면서 확실한 공격을 하자! 확실히 강력한 파괴력의 필살기이다. 겐마는 어떤 상황이라도 역전환이 가능한 캐릭터이다.

기본적인 성능이 우수하지 못하기때문에 상대에게 공격을 받을 경우, 이 캐릭터를 사용하는 것이좋다. 확실한 기술을 가지고 있지는 않으나, 사용하는 기술은 웅크린 대공격을 할 수있다. 기술을 빨리 사용할 수 있고 자세도 낮아 적의 공격이 빗나가도록 조종버튼을 동시에누르면 '대회전 짚인형'은 점프 해오는 적에게 효과적이다.

짚신인형은 사용하면 헛점이 많이 보이므로 가능하면 많이 사용하지 말도록 하자.

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
사이코로후크	Ⓨ(적에 가깝다)	7
스트레트 럿슈	Ⓨ(적에 멀다)	7
조카캅타	↓+Ⓨ	7
사슴던지기	Ⓑ(적에 가깝다)	12
천점봉	Ⓑ(적에 멀다)	12
항아리	↓+Ⓑ	12
점봉선풍기 경풍	Ⓨ(점프중)	6
중	Ⓑ(앞이나 수직점프중)	12
조우커 샤워	↓+Ⓑ(백 점프중)	13
작은 던지기	옆방향+Ⓨ	20
큰 던지기	횡방향+Ⓑ	26
점활 1	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	14
점활 2	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	18
점활 3	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	22

조우커 샤워

점봉선풍기경풍

사슴던지기

점활

전작의 교장처럼 여러가지 비겁한 기술을 사용하는 음흉한 인물이지만 약한 캐릭터이다. 그런 점에서 게임중 가장 약한 캐릭터라고 할 수 있다. 스피드가 느리고 기술도 다양하지 않아서 공격이 단조롭다. 그 외에 간격도 짧고, 공격력도 없다. 싸움에 이기기 위해서는 적극적으로 공격해야 한다. 화면의 끝에서 뒤로 점프하는 것을 반복해 '죠커 샤워' 등으로 공격, 상대를 접근시키지 말아야 한다.

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
히지찍기	Ⓨ(적에 가깝다)	11
마이코 펀치	Ⓨ(적에 멀다)	11
움크려 작은 펀치	↓+Ⓨ	11
힘으로 머리찍기	Ⓑ(적에 가깝다)	16
회전차기	Ⓑ(적에 멀다)	16
회전후리기	↓+Ⓑ	16
날라차기	Ⓨ(점프중)	11
날라 큰 차기	Ⓑ(점프중)	16
작은 던지기	옆방향+Ⓨ	23
큰 던지기	횡망향+Ⓑ	29
우산 찌르기	앞으로+Ⓑ	16
날라 우산던지기	↓+Ⓑ(비스듬이 점프해)	16
열구점혈 1	모았다 떨어뜨리면서	16
열구점혈 2	모았다 떨어뜨리면서	20
열구점혈 3	모았다 떨어뜨리면서	26
반다나지기 1	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	16
반다나지기 2	모았다 떨어뜨릴 때 횡방향	20
사자포효탄	Ⓨ+Ⓑ(동시)	25

우산찌르기

사자포효탄

열구점혈

반다나 던지기

기술을 사용하는 스피드는 늦고, 기술이 나오기 전에 상대의 공격을 받기 쉽다. 필살기가 없어 구석에 몰리면 위태로와진다.

일격은 강해 되받아 칠 각오로 공격하면 이길 승산도 있다.

가능하면 적당한 거리에서 '사자 포효탄'을 사용해 상대가 다른 기술을 사용하지 못하게 하자. 가까운 거리어서는 '폭쇄점혈'이나 '반다나' 던지기등을 사용하도록하자.

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
명치치기	Ⓨ(적과 가까울 때)	10
상단차기	Ⓨ(적과 멀 때)	10
움크려서 정권	↓+Ⓨ	10
날라찍기	Ⓑ(적과 가까울 때)	15
회전차기	Ⓑ(적과 멀 때)	15
큰다리후리기	↓+Ⓑ	15
점프 무릎킥	Ⓨ(점프 중)	10
점프 찍어차기	Ⓑ(비스듬이 점프해서)	15
점프 차기	Ⓑ(수직으로 점프했을 때)	15
2단 회전차기	Ⓑ+앞으로	15
작은 던지기	옆방향+Ⓨ	23
크게 던지기	옆방향+Ⓑ	29
질풍폭열권 1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	17
질풍폭열권 2	눌러 축적한후 동시에 옆방향	21
질풍폭열권 3	눌러 축적한후 동시에 옆방향	26
승마공파권	Ⓨ+Ⓑ(동시)	18

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
무릎차기	Ⓨ(적과 가까울 때)	8
상단차기	Ⓨ(적과 멀 때)	8
움크려서 펀치	↓+Ⓨ	8
펀치	Ⓑ(적과 가까울 때)	13
스트레트	Ⓑ(적과 멀 때)	13
큰 다리후리기	↓+Ⓑ	13
점프 작은킥	Ⓨ(수직으로 점프해서)	8
점프 찍기	Ⓨ(비스듬이 점프했을 때)	13
크게날라 차기	Ⓑ(수직으로 점프중)	13
작은 던지기	옆방향 Ⓨ	20
크게 던지기	옆반향 Ⓑ	26
떨어뜨리기	↓+Ⓑ(비슴듬이 점프 중)	13
맹호돌비파 1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	15
맹호돌비파 2	눌러 축적한후 동시에 옆방향	20
맹호돌진파 3	눌러 축적한후 동시에 옆방향	25
용아열승각	Ⓨ+Ⓑ(동시)	22

질풍폭열권

명치치기

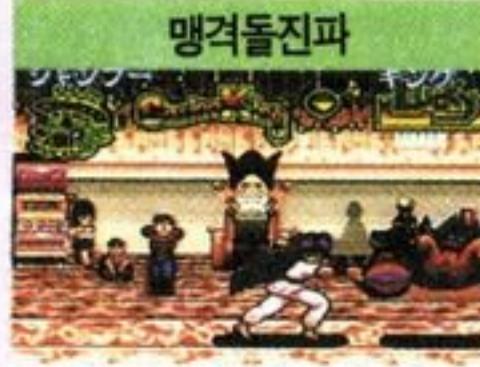
맹격돌진파

무릎차기

큰다리 후리기

승마공파권

움크려서펀치

용아열승각

원작에서는 그 위력이 약했던 아카네였지만 게임에서는 대단히 강한 캐릭터로 나타난다. 힘을 모아 끝없이 공격을 하는 인물이다. 먼저 필살기의 '질풍폭열권'은 상대뒤에 붙어 사용을 하면 효과적이다.

이것으로 상대와 결투 시간을 단축할 수 있다. 단지 공격이 상대에게 들키면, 반격을 받기 쉽기때문에 많이 사용을 하는 것은 금물이다. 일반적인 기술중 점프와 킥은 파괴력이 강력하다. 점프 대버튼 후에 큰 발차기와 '승마공파권', '던지기'등으로 적을 공격해라.

샴프는 스피드가 매우 빨라 ST 2의 춘리와 마찬가지로 2단 점프를 할 수 있다. 물론 점프 중 궤도를 바꿀 수도 있다. 사용을 잘하면 빠른 속도로 상대를 피해 공격을 할 수 있게 된다. 서서의 Ⓑ버튼을 누르면 연속으로 공격을 할 수 있고, 기술을 쌓아 갈 수 있게 되었다. 좌우로 서서히 움직이면서 적을 유인해 연속공격으로 적을 공격한다. 공중회전후 착지할때 날아서 공격을 하는 것이 좋다.

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
백조권	Ⓨ(적과 가까울 때)	6
요요	Ⓨ(적과 멀 때)	6
요요	↓+Ⓨ	6
철구	Ⓑ(적과 가까울 때)	8
철해머	Ⓑ(적과 멀 때)	8
마네키 네꼬	↓+Ⓑ	8
바늘 킥	Ⓨ(점프중)	6
청룡도	Ⓑ(점프 중)	13
매발톱권	↓+Ⓑ(점프 중)	16
작은 던지기	옆방향 Ⓨ	20
크게 던지기	옆반향 Ⓑ	26
칼	Ⓑ+앞으로	8
계란권 1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	18
계란권 2	눌러 축적한후 동시에 옆방향	20
계란권 3	눌러 축적한후 동시에 옆방향	25
백열암기	Ⓨ나 Ⓑ을 연타	12

계란권

매발톱권

철해머

백열암기

이동 속도가 늦고 내구력도 약하다. 상대와 같은 수법으로 공격하고 있어도 체력소모가 크다. '상대의 공격을 피하고 완벽히 대전한다.'라고 하는 마음가짐으로 게임에 임하자. 던지는 타이밍이 꽤나 길다.

'응조권'을 사용하며 버튼을 연타로 하면 착지와 동시에 '백렬암기'가 나간다. '백열암기'를 사용하면서 '계란권'을 충전하자!

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
상혼찌르기	Ⓨ(적과 가까울 때)	7
상매번성 찌르기	Ⓨ(적과 멀 때)	7
오고노미가에시	↓+Ⓨ	7
상혼 어퍼	Ⓑ(적과 가까울 때)	13
상혼 스트레트	Ⓑ(적과 멀)	13
상혼다리 후리기	↓+Ⓑ	13
손님환영 찍기	Ⓨ(점프중)	7
라베 후리기	Ⓑ(점프해서)	13
작은 던지기	옆방향 Ⓨ	19
크게 던지기	옆반향 Ⓑ	25
근성베기	Ⓑ+앞으로	13
작은헤라 던지기1	눌러 축적한후 동시에 옆방향	12
작은헤라 던지기2	눌러 축적한후 동시에 옆방향	19
천카라 구슬1	눌러 축적한후 동시에 밑방향	5
천카라 구슬2	눌러 축적한후 동시에 밑방향	6

천카라구슬

오고노미가에시

상혼스트레이트

작은 헤라던기기

시간을 잘 맞추는 것이 매우 중요하다. 풍부한 도구를 적절히 사용하면 최강의 캐릭터가 된다. 주로 사용되는 기술은 방향키를 상대의 방향으로 하고 Ⓑ버튼의 근성 자르기. 기술을 나오게하는 것도, 점프해오는 적에도 사용할 수있는 뛰어난 기술이다. 날아가는 도구인 주걱던지기와 울화통은 상대에게 들키지 않도록 페인트를 섞어 사용한다.

판스토태랑 변신 전의 모습

공격력 ★★★
내구력 ★★★
스피드 ★★★★
시 간 ★★★★

판스토태랑 변신 후의 모습

공격력 ★★★★★
내구력 ★★★★★
스피드 ★
시 간 ★★★

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
대점장	(Y)(적에서 가깝다)	9
초 특급 펀치	(Y)(적에서 멀다)	9
팔배천중장	↓+(Y)	8
스카트 어퍼컷	(B)(적에게 가깝다)	15
천란각	(B)(적에게 멀다)	15
지세호랑각	↓+(B)	12
백살 천공개명각	(Y)(점프중)	9
스카이킥	(B)(점프중)	15
작게던지기	횡방향+(Y)	22
크게던지기	횡방향+(B)	28
스카이킥	↓+(B)	15
천보타	앞+(B)	12
일발역전남자차기	(Y)+(B)	20

기술의 명칭	조 작 방 법	공격력
머리박기	(Y)(적에게 가깝다)	12
황소펀치	(Y)(적에게 가깝다)	12
머리 파묻기	↓+(Y)	12
땅 부수기 펀치	(B)(적에게 가깝다)	17
황소 스트레이트	(B)(적에게 멀다)	17
머리 파묻고 차기	↓+(B)	17
점프황소펀치	(Y)(점프중)	10
점프 황소 펀치	(B)(점프중)	15
작게던지기	횡방향+(Y)	24
크게던지기	횡방향+(B)	29
제트어택	↓+(B)(점프중)	16
맹우돌진1	모아서 놓을때 횡방향	25
맹우돌진2	모아서 놓을때 횡방향	25
맹우돌진3	모아서 놓을때 횡방향	25

천보타

일발역전남자차기

황소스트레이트

제트어택

스카트 어퍼컷

스카트 킥

머리박기

맹우돌진

필살기는 '일발역전남자 차기'뿐 이다. 그러나 위력은 이것만으로도 충분하다. 적의 공격을 막아내기 쉽고 반격을 받지 않는다는 장점이 있다.

판스토태랑의 변신전에는 이 기술과 웅크림 대공격을 중심으로 싸워 나가야 한다. 또, 점프 스피드도 빠르기 때문에 적의 대공 기술을 받기쉽다. 웅크림 대공격과 일발남자 차기로 상대를 견제하며, 점프해 아래, 대공격인 틈을 파고 들어 킥으로 접근한다. 접근하면 상대가 반격할 수 없도록 한다.

완전한 파워 캐릭터. 조그마한 것을 생각하지않고 당당히 들어가 공격하자. 공중전에서는 점프해 아래, 대공격인 제트 어택, 점프 소공격이 위력있다. 제트 어택은 상대의 발목을 노리지 않으면 반격당하므로 주의하자. 기술의 종류가 적으므로 접근전은 불리하다. 중거리에서 '맹우돌진'이 강하다.

팔보제

역시 이번에도 등장한다. 팔보제는 공격 거리는 짧으나 작아서 명중시키기 어렵다

애독자가 보내온 공략해서 썬더포스 IV

수퍼컴보이	현 지 발매일	92/7/24	장르	슈팅	외국어 난이도	일어 하
	제작사	테크노 소프트	용량	8M	대 상 연 령	중학생
	현 지 발매가	7,800엔	기타	1인전용, 횡스크롤	게 임 난이도	ⒶBC DEF

이 글은 장이훈(공략원고 담당), 이민규(사진 담당) 애독자(경북 포항시 죽도1동)가 공략한 원고 이다. 나름대로 정성껏 게임공략을 한 흔적이 역력하고, 일반 사진기로 게임화면을 촬영해서 무려 70장에 이르는 사진을 함께 보내주었다. A4용지 10장에 이르는 공략원고 중 간추려서 소개한다. 이 분께는 챔프점수 1,000점과 슈퍼컴보이용 팩 1개를 보내드립니다.

* 게임의 줄거리, 썬더포스 무기, 아이템, 스피드 조절방법 생략.
* 공략중 많은 부분 생략.
* 썬더포스 Ⅳ는 전반부 4스테이지 클리어 순서를 임의대로 선택 할 수 있으나 여기서는 1-2-3-4 순서로 해설했음.

90년 제3탄 이후, 2년뒤 92년 제4탄으로 발매된 썬더포스Ⅳ는 전후반 총 10단계로 구성돼있다. 썬더포스Ⅲ에 비해 훨씬 파워업된 그래픽과 새롭게 등장하는 무기, 폭이 넓어진 상하 스크롤, 웅장한 스테레오 사운드는 플레이어로 하여금 절로 감탄을 자아내게 한다.

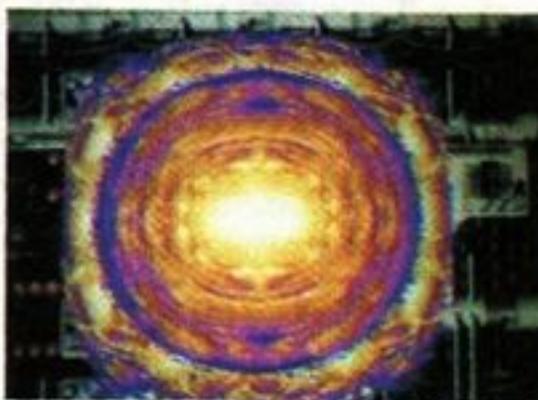
또한 썬더포스Ⅲ의 단점 중 하나였던 난이도 문제를 해결하기 위해 옵션 부분에 이지(EASY) 모드를 첨가시켰다. 썬더포스는 그래픽, 배경음악, 시나리오 구성의 3박자가 잘 조화를 이룬 괜찮은 게임이라고 생각하며, 슈팅을 좋아하는 게임 매니아라면 반드시 해보아야 할 게임으로 추천한다. 그러나 아쉬운 점이 있다면 썬더포스 시리즈는 2인 동시 플레이가 안된다. 2인 동시 플레이를 할 수 있다면 그 재미는 2배로 늘어날텐데 말이다.

보스의 집게손이 파괴되면 레이저 공격을 해오는데, 뒤로 약간 물러나 있는 팔이 레이저 공격을 해온다

4스테이지는 하늘에서 수많은 적 전함을 배경으로 하는 곳으로 중간 보스도 나오지 않으며, 보스도 비교적 쉬워서 4개의 스테이지 중 가장 클리어 하기 쉽다

1스테이지에서 나타났던 전함이 재등장하는데, 이번에는 뒷부분의 부스터를 파괴해야된다

전함과 교전하다보면 수많은 레이저에 맞아 전함이 파괴된다. 그후 로봇이 나타나는데, 공격을 해도 파괴되지 않으며 로봇의 레이저에 맞지도 않으므로 충돌만 피하면 된다. 그러나 이때 많은 수의 스튜스크가 지원사격을 해 주지만 모두 레이저에 맞아 파괴되어 버리고 만다

9스테이지의 보스다.
"으잉! 웬 꽃게?"

적의 행성 내부로 들어가서 코로니포와 마주하면 뒤쪽의 코로니포를 파괴하지 못하도록 로봇이 막고 있는데, 갑자기 아래쪽으로 피할 때가 있다. 이때는 화면밑으로 피해야한다. 만약 그렇지 않으면 코로 니포에 맞게된다

마지막 보스이다.
양쪽 부스터가 파괴되면 다리같은 것이 4개가 나와서 떨어지지 않으려고 한다. 공격목표는 앞쪽에 박힌 푸른 구슬이다. 썬더 스워드 몇 방이면 기대하던 엔딩화면

엔딩장면이다.
썬더 포스의 조종사가 우주선에 내려서 사랑하는 연인과 뜨거운 재회를 하는 장면이다

열혈 격투전설

또다시 열혈시리즈의 열풍이

패밀리	현지 발매일	92/12/23	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,500엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

국내 게임유저에 친숙한 열혈시리즈

이제까지 게임을 한번이라도 해본 유저라면 이 유명한 열혈 시리즈를 모르는 사람은 한명도 없을 것이다. 정통액션 게임의 대표라고 해도 좋을 만큼 재미있는 이 게임의 시리즈는 현재 여러 분야의 장르로 선보였다.

열혈시리즈의 제1편은 열혈 고교로부터 시작됐는데 그 당시에는 신선한 느낌때문에 인기를 끌었을지 몰라도 많은 게임유저들이 실패작이라고 본 것 또한 사실이다. 그러나 그뒤에 나온 작품, 열혈시리즈 제 2편 '다운타운'은 우리나라에서 굉장한 인기를 누렸었다. 여러가지 아이템을 사용한 주인공 쿠니오의 활약! 그때까지 나왔던 액션의 길을 완전히 바꿔 놓았다. 그 뒤로 열혈축구, 하키, 운동회, 다운타운 스페셜 등 많은 작품이 쏟아져 나와 유저들의 사랑을 듬뿍 받고 게임을 하는 모든 이들의 머리 속에 깊게 기억되었다.

이러한 열기 속에서 작년 12월에 발매된 열혈격투전설은 또 하나의 신화를 탄생시킬 것이다.

열혈격투전설에 대해

열혈 격투전설은 이제까지 나왔던 시리즈와는 다르게 매우 특이한 장점이 몇가지 있다. 가장 특이한 것은 열혈의 주인공이었던 쿠니오와 리끼가 엑스트라로 전락해 버렸다. 그 대신 주인공은 게임에 들어가기 전에 선택화면에서 자신이 고른 캐릭터로 결정된다.

그리고 이 게임은 4명이 동시에 격투하는 게임이므로 2명은 컴퓨터가 조종하고 나머지 2명은 자신이 조종하는 것이다. 그러나 2인용으로 하지않고 1인 플레이어를 할 때는 파트너를 정해야 되는데 파트너는 이제까지 열혈시리즈에 등장했던 모든 캐릭터를 사용할 수 있다.

또 이 게임에서는 파트너와 호흡을 맞춰 사용하는 스페셜 필살기가 있다. 마찬가지로컴퓨터 파트너는 동료의식이라는 상태치가 있는데 이 수치가 높을수록 주인공들에게는 협력적이다. 그러나 수치가 낮을 때는 오히려 비협력적이고 강한 공격을 해온다. 물론 필살기도 쓸 수 없다.

컴퓨터 캐릭터의 상태 수치는 자신 캐릭터의 혈액형에 의해 결정된다.

그리고 싸움이 벌어지는 격투장은 모두 8개로 구성되었는데 각각의 장소마다 엄청난 장치가 설치되어 있다. 이러한 장치를 이용하여 적들을 완전히 소탕해서 가장 강한 사나이가 되어야 한다.

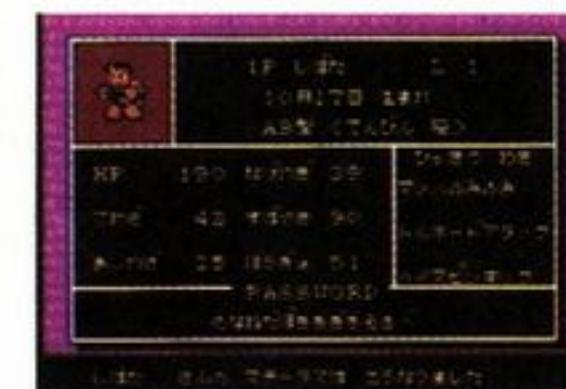
등장 캐릭터의 설명

각 캐릭터들은 각자의 특기를 23가지 가지고있다. 그 중에는 자신이 혼자 구사할 수있는 기술도 있고 파트너와 힘을 합쳐야만 나오는 스페셜 기술이 있다. 그리고 게임에 들어가기 위해서는 파트너를 잘 골라야 하는데 여기서는 파트너로 고를 수 있는 캐릭터들의 모든 것을 소개하겠다. 선택할 수 있는 캐릭터의 타입은 4가지이다.

1. 격투가 타입

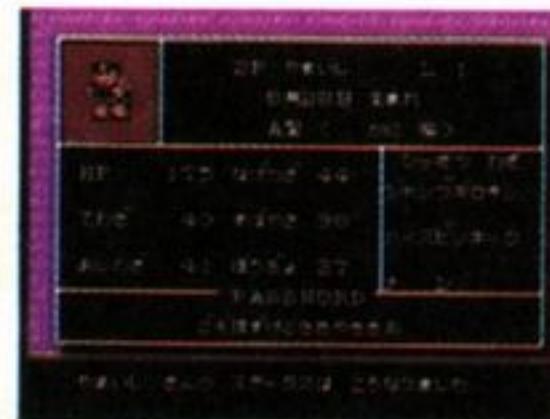
이 타입은 특별한 기술은 없지만 상태치가 평균적으로 올라가는 타입이다. 어느 스테이지에서도 평균적으로 싸우고 싶은 유저에게 권하고 싶은 타입이다.

쿠니오(くにお)

생일 : 11월 27일	AB형(궁수자리)	필살기술
에너지 : 198	던지는 기술 : 45	스핀 어택
주먹파워 : 49	민첩성 : 90	백레트 킥
발 파워 : 57	방어력 : 47	마하 킥

시베타(しべた)

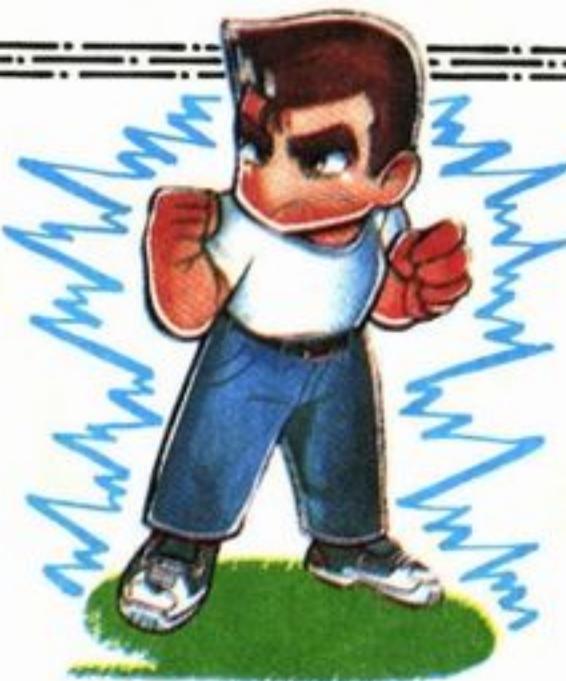
생일 : 10월 17일	AB형(천칭자리)	필살기술
에너지 : 190	던지는 기술 : 39	밟기
주먹파워 : 42	민첩성 : 90	토르네도 어택
발 파워 : 35	방어력 : 51	하 이 스핀킥

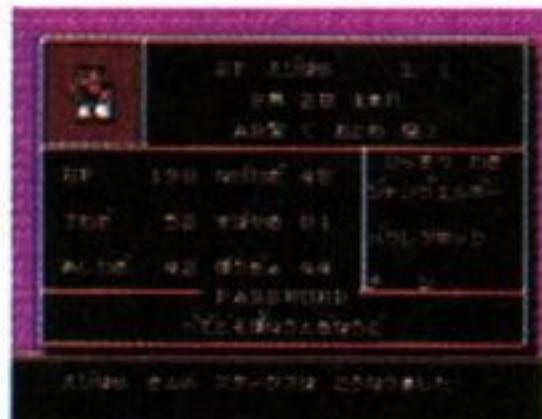
이시쯔키(いしつき)

생일 : 4월 14일	O형(양자리)	필살기술
에너지 : 179	던지는 기술 : 29	마 하 펀 치
주먹파워 : 26	민첩성 : 81	토르네도 어택
발 파워 : 31	방어력 : 48	하 이 스핀킥

야마이시(やまいし)

생일 : 6월 28일	A형(꽃게자리)	필살기술
에너지 : 175	던지는 기술 : 44	점프
주먹파워 : 40	민첩성 : 90	하 이 스핀킥
발 파워 : 41	방어력 : 27	

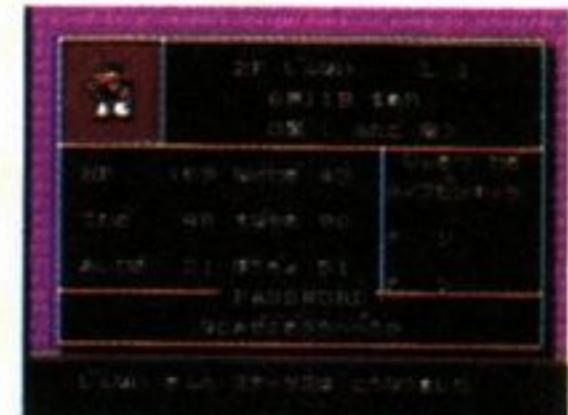
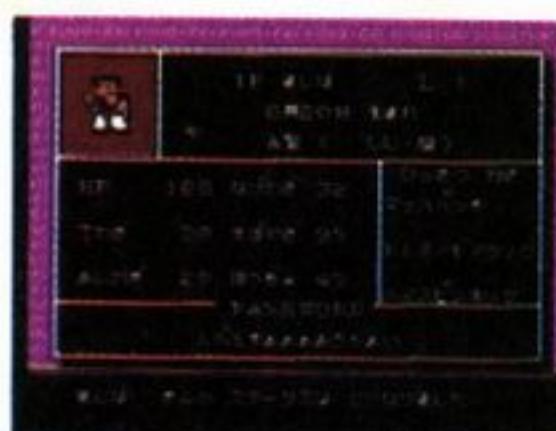
2. 마샬 아트

이 타입은 펀치 공격을 가장 자랑하는 타입이다. 펀치의 상태도 다른 타입보다 훨씬 높다. 특히 마하 펀치는 엄청난 공격력을 가지고 있다.

리끼(りき)

생일 : 5월 5일	? 형(황소자리)	필살기술
에너지 : 204	던지는 기술 : 51	스핀 어택
주먹파워 : 55	민첩성 : 81	마 하 펀 치
발 파워 : 44	방어력 : 43	토르네도 어택

에비하라(えびはら)

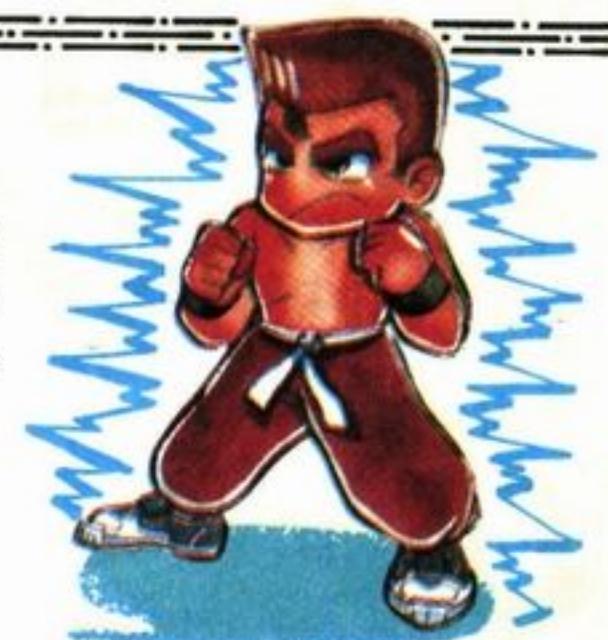
생일 : 9월 2일	AB형(처녀자리)	필살기술
에너지 : 198	던지는 기술 : 48	점 프 엘 보
주먹파워 : 52	민첩성 : 81	백 레 트 킥
발 파워 : 42	방어력 : 44	

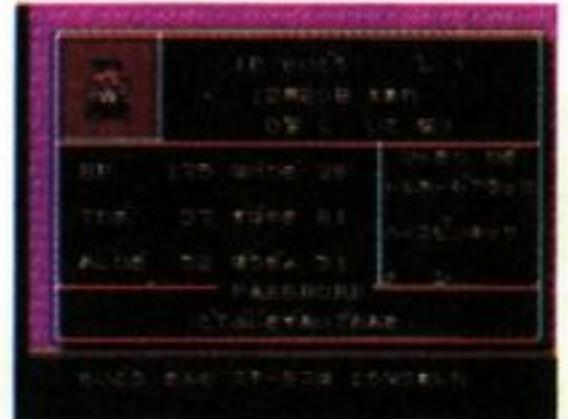
마시베(ましべ)

생일 : 8월 20일	A형(사자자리)	필살기술
에너지 : 188	던지는 기술 : 32	마 하 펀 치
주먹파워 : 39	민첩성 : 99	토르네도 어택
발 파워 : 29	방어력 : 47	하 이 스핀킥

진나이(じんない)

생일 : 6월 11일	O형(쌍동이자리)	필살기술
에너지 : 169	던지는 기술 : 43	하 이 스핀킥
주먹파워 : 48	민첩성 : 90	
발 파워 : 31	방어력 : 51	

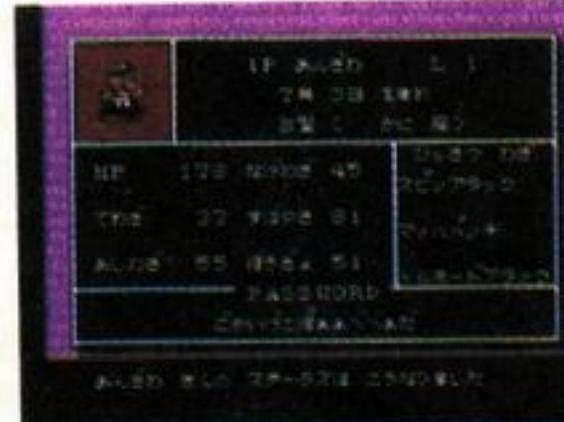
3. 쿵후 타입

이 타입은 킥 위주의 공격력이 강하다. 일상적인 킥에서 결정타까지 상당한 위력이 감추어져 있다.

히메야마(ひめやま)

생일 : 1월 19일	B형(산양자리)	필살기술
에너지 : 202	던지는 기술 : 43	백 레 트 킥
주먹파워 : 46	민첩성 : 99	마 하 킥
발 파워 : 64	방어력 : 58	

라이도우(らいどう)

생일 : 12월 20일	O형(궁수자리)	필살기술
에너지 : 175	던지는 기술 : 39	토르네도 어택
주먹파워 : 37	민첩성 : 81	하 이 스핀킥
발 파워 : 52	방어력 : 51	

아오이(あおい)

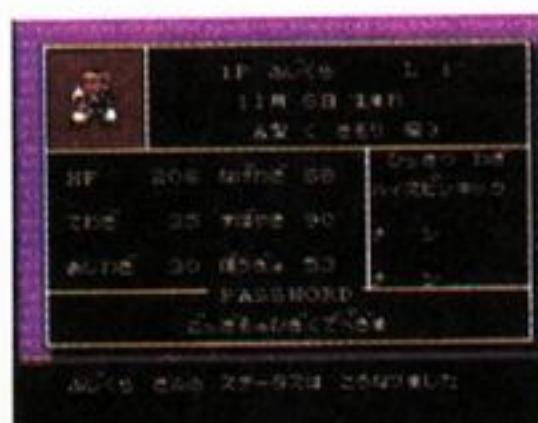
생일 : 3월 3일	AB형(물고기자리)	필살기술
에너지 : 171	던지는 기술 : 45	스 핀 어 택
주먹파워 : 36	민첩성 : 90	마 하 펀 치
발 파워 : 59	방어력 : 60	토르네도 어택

안자와(あんざわ)

생일 : 7월 3일	B형(꽃게자리)	필살기술
에너지 : 178	던지는 기술 : 45	스 핀 어 택
주먹파워 : 37	민첩성 : 81	마 하 펀 치
발 파워 : 55	방어력 : 51	토르네도 어택

4. 유도가 타입

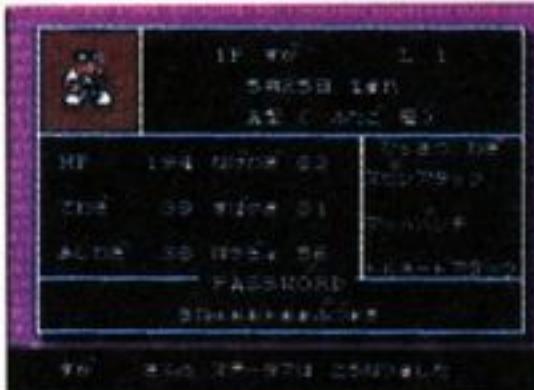
이 타입은 던지기의 전문가로서 던지는 기술은 대단한 위력을 가지고 있다. 던지는 기술이 강력하기 때문에 짝을 이루어 공격하면 상당한 실력을 발휘한다.

미도우(みどう)

생일 : 1월 1일	B형(산양자리)	필살기술
에너지 : 203	던지는 기술 : 66	스 톤 가 드
주먹파워 : 32	민첩성 : 81	스 핀 어 택
발 파워 : 34	방어력 : 59	백 레 트 킥

후지쿠라(ふじくら)

생일 : 11월 6일	A형(전갈자리)	필살기술
에너지 : 206	던지는 기술 : 68	하 이 스핀킥
주먹파워 : 35	민첩성 : 90	
발 파워 : 30	방어력 : 53	

스가(すが)

생일 : 5월 25일	A형(쌍동이자리)	필살기술
에너지 : 194	던지는 기술 : 63	스 핀 어 택
주먹파워 : 39	민첩성 : 81	마 하 펀 치
발 파워 : 38	방어력 : 56	토르네도 어택

오오쿠마(おおくま)

생일 : 2월 19일	O형(물고기자리)	필살기술
에너지 : 190	던지는 기술 : 63	스 핀 어 택
주먹파워 : 32	민첩성 : 81	마 하 킥
발 파워 : 38	방어력 : 49	

아이템에 대한 설명

아이템은 전투상에서만 얻을 수 있는 것이지 어디서 떨어지거나 사는 것이 아니다. 적들과 싸워 그들을 이기면 적이 사라지면서 아이템이 생긴다. 자신의 파트너가 죽어도 마찬가지로 아이템이 생긴다. 그러나 아이템 중에서도 해로운 것이 있다. 바로 독 버섯이다.

독 버섯을 먹게 되면 에너지가 주황색의 1/2정도만 남고 모두 사라진다. 그리고 이 게임에서는 다른 종류의 게임과 다르게 적들도 아이템을 얻어 자신의 생명을 연장할 수 있다. 만약 4사람 중에 누가 죽는다면 재빨리 달려가 그 아이템을 적의 손에 넘어 가지 않도록 하자.

아이템	설명
햄 버 거	에너지를 약간 채워준다
빨간 부메랑	몸이 반짝거리며 잠시 동안 무적이 된다
파란 부메랑	자신의 파트너가 죽었을때 이것을 얻게 되면 죽었던 동료는 에너지가 꽉찬 상태로 출현 !
검정 부메랑	자신의 레벨을 한단계 높여준다
신 발	달리기를 할 때 훨씬 더 빠르게 달릴 수 있다
국 수	보라색 에너지 게이트의 1/2까지 채워준다
버 섯	에너지 게이트의 1/3만큼 채워준다
독 버 섯	주황색 에너지 게이트의 1/2만 남겨두고 모든 에너지를 없애버린다
오므라이스	에너지의 약 2/3를 채워준다
주 먹 밥	에너지의 1/3을 보충해준다
3 층 밥	에너지를 무조건 끝까지 채워준다
공 기 밥	보라색 에너지 게이트의 2/3까지 채워준다
권투 글러브	주먹의 파워를 강하게 해준다
군 화	발의 파워를 세게 해준다

컨트롤러의 사용법

킥	A버튼
펀 치	B버튼
점 프	A버튼+B버튼
달 리 기	방향키를 달리고자 하는쪽으로 2번 빠르게 누른다
던 지 기	누워있는 적의 가슴부위에서 B버튼을 누른다
밟 기	누워있는 적의 머리나 다리 끝부분에서 A버튼
엘보(찍기)	누워있는 적의 머리나 다리부분에서 B버튼
특수기술	상대방쪽으로 방향키를 누르고 계속해서 펀치버튼을 누른다
로프반동	상대방을 킥으로 때리면서 반대쪽으로 방향키를 누른다
백 드롭	상대방의 뒤쪽에서 계속 펀치
백 던지기	상대방의 뒤쪽에서 계속 펀치
스핀어택	점프한 다음 땅에 내려오기 직전 펀치 버튼을 누른다
토르네도 어택	점프한 다음 땅에 내려오기 직전 킥버튼을 누른다
크로스 공격	자신의 파트너와 맞잡거나 파트너가 머리위에 올라갔을 때 에너지 게이트 밑에 있는 바가 움직인다. 이때 바가 주황색의 위치에 왔을 때 버튼을 누른다

각 스테이지 철저 탐색

타이거 마크가 바닥에 새겨진 체육관! 체육관답게 메트도 있고 약간 더러운 것같은 느낌도 든다. 특별한 물체나 기계는 없지만 양끝에 있는 메트를 잘 이용하면 적을 쉽게 이길 수 있다. 로프반동을 적절히 이용해라!!

자! 레슬링 경기장이 따로 없다. 여기에서 레슬링의 쾌감을 유감없이 만끽하자!!. 메트가 가까이 있으면 조금 때리다가 로프반동을 시켜 2배에 가까운 충격을 적에게 안겨주자.

이얏!!메트(?)반동이다

메트에 반동되어 돌아오는 상대방을 무자비하게 공격

가능하면 파트너와 떨어져서 플레이하자. 만약 파트너와 붙어서 적들과 싸운다면 서로에게 충격을 주므로 좋지 않다.

파트너와 멀리 떨어져서 혈투!!

이곳은 양 끝에서 엄청난 전류가 흐르고 있는 발전소이다. 다른 스테이지보다 길이가 짧지만 그것이 오히려 주인공에게는 유리하다. 적들을 자신들이 만들어 놓은 전기 벽에 달려들도록 조정을 잘하자.

적이나 자신이 전기벽에 닿게 되면 온몸에 전기가 흐르며 엄청난 피해를 입게 된다. 하지만 적을 넘어뜨려 그곳에 던지게 되면 아무런 피해없이 쉽게 클리어 할 수 있다. 적을 빨리빨리 쓰러뜨려서 전기벽쪽으로 몰아붙이자.

적을 넘어뜨린다

넘어진 적을 들고 벽에다 던져버리자

전투를 하다가 누군가가 전기에 감전되면 반동되어서 다시 그 자리로 돌아오게 된다. 만약 감전되어 돌아오는 사람과 부딪힌다면 그 주위에 있는 모든 캐릭터들은 다 함께 날아가 버린다. 조심하자!

감전이 되어 멀리 날아가는 주인공!!

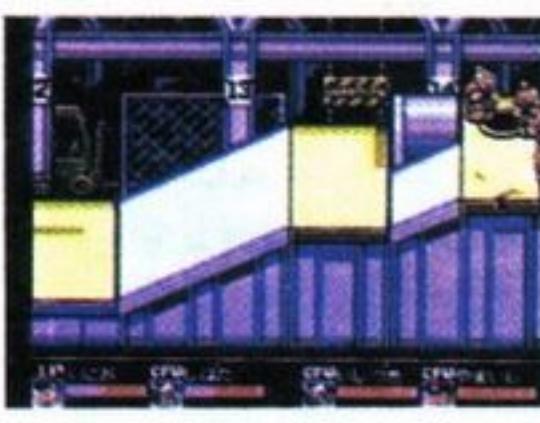
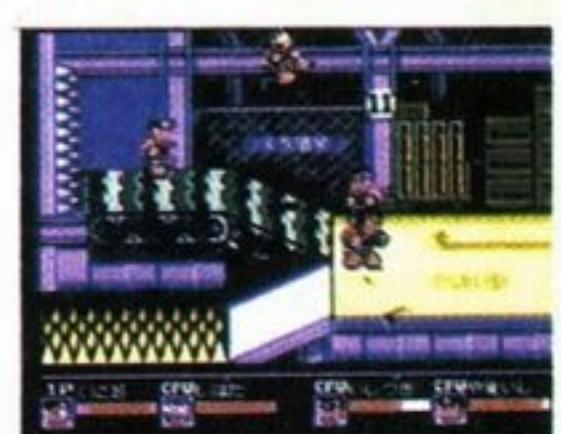
이번 스테이지는 커다란 창고이다. 뒷 배경에는 짐을 실은 트럭도 있고, 창고라면 당연히 있어야 할 컨베어 벨트가 왼쪽 끝에서 노리고있다. 그리고 뾰족한 송곳이 어느 곳엔가 존재하고 있으므로 그것을 조심하자!

하수구로 들어가자

강력 스핀어택!

하수구처럼 되어 있는 맨홀로 들어가게 되면 그 가까이에 있는 출구로 빠져나온다. 그러나 빠져 나올때는 강력 스핀어택을 하며 빠른 속도로 빠져나온다. 이것을 적에게 명중시키자.

경사진 곳에서 토르네도 어택이나 스핀어택을 사용하면 그 힘을 자제하지 못하기 때문에 송곳에 찍히게 된다. 왼쪽 지역에서는 필살기를 쓰지말자. 그리고 바로 위쪽에 있는 컨베어 벨트도 주의하여야 한다. 쓰러진 채로 끌려가면 그대로…

힘조절을 못한 댓가를 받는 주인공!

으악!! 컨베어 벨트!!

아주 단순한 모양을 하고 있지만 모든 스테이지 중에 가장 무서운 스테이지!!보통 사람은 보지도 못할 바로 지뢰지대!! 지뢰만 없어지면 아주 단순하나 처음에는 그렇지 못하다. 지뢰가 모든 진로를 방해한다. 웬만하면 뛰지않는 것이

좋다.

적 캐릭터들은 지뢰의 무서움을 모르고 마구 뛰어다니는데 이런 놈들은 따라하지 말자!

이런 지뢰를 효과적으로 이용해야되는데, 처음에 시작하자마자 제일 가까이에 있는 지뢰의 뒤로 숨는다. 그러면 적이 달려와 지뢰를 밟고 엄청난 충격을 입게된다.

꽝!! 으으으… 악…(지뢰 폭발)

으으… 추워…바로 냉동실이다. 다른 스테이지에 비해 자신이 원하는 대로 플레이되지 않는다. 얼음에 미끄러지므로 점프를 많이 사용하자. 전투는 가능하면 힘을 합해 적에게 타격을 주자.

점프를 많이하는 것이 이 싸움에서 승리할 수 있는 유일한 방법이다. 점프를 하여 발로 적을 공격하자. 되도록이면 빨리 싸움을 끝내야한다. 적들의 움직임이 빠르기 때문에 시간을 끌수록 골치 아프다.

점프하여 발차기

자신의 편과 합체하여 스페셜 기술로 적들을 일망타진시키자!

여긴 또 뭐냐?? 이곳은 물이 많은 하수도이다. 물이 무릎까지 닿기 때문에 적이나 자신의 파트너가 죽어도 남기고 간 아이템을 먹지 못한다. 그러므로 처음부터 방어에 신경을 써야할 것이다. 그리고 이번 스테이지에서는 흐르는 물에 의해 모든 캐릭터들이 낮은 지역으로 흘러간다. 그 낮은 지역에는 송곳이 도사리고 있으므로 그쪽으로는 이동하지 말자.

물은 언제나 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐르기 마련! 가만히 서있으면 서서히 움직이므로 적을 공격할 때는 점프하여 공격하자.

점프하여 적을 공격

땅에 쓰러진 채로 물에 의해 운반되면 그대로 으악!!

7스테이지

이제 이 스테이지만 클리어하면 가장 강한 남자가 될 수 있는 자격을 얻게 된다. 여러 지역 중에서 가장 넓으며 또한 적들도 생각 이상으로 강하다. 이들은 자신들의 지역인 이곳에서는 절대로 함정에 빠지지 않는다. 그러므로 오로지 힘과 스피드만이 이들을 깨뜨릴 수 있을 것이다. 단, 빠르게 움직이되 절대로 양 사이드나 화면의 위쪽으로는 가지 않는 것이 아주 좋다. 이것을 잘 명심하도록!!

빠른 스피드로 적들을 따돌린 다음에 안전한 지역에서 적을 공격해야 한다. 그러나 절대로 맞붙어서 싸우면 안된다. 자신에게 있는 모든 기술을 사용하여 떨어져서 전투하라!

적을 안전한 곳으로 유인을 시킨다.

적과 어느 정도 떨어져서 싸우다가 특수기술로 공격!!

자! 드디어 가장 강한 남자에 도전한다

이번에 나오는 두명의 캐릭터는 게임 도중에 나왔던 타이거 마스크들이다. 이들은 자신의 몸을 헬스로 가다듬어서 주인공의 약 2배(?)에 해당하는 힘을 가지고 있다. 그리고 이들은 파트너와의 협동기술 보다는 각자의 개인기술을 많이 사용한다. 그러나 이 개인 기술은 우리가 협동 스페셜 기술을 쓰는 것보다 훨씬 더 위력적이다.

타이거들이 개인 스페셜 기술을 써서 공격해올 때는 피하는게 상책이다. 그리고 틈을 봐서 자주 자주 스페셜 기술을 쓰도록! 그것이 강한 남자가 되는 유일한 방법이다. 자! 그럼 행운을 빈다. 안뇽!!

타이거들의 체력 훈련!!

챔프 화이브

SD건담 가차폰전사5

지구 지역의 패권을 차지하자！！

패밀리	현 지 발매일	92/12/26	장르	시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	유타카	용량	2M+ 64K RAM	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	6,800엔	기타	카트리지	게 임 난이도	AB© DEF

건담시리즈의 특징과 역할

건담이 처음으로 등장한 것도 벌써 올해로 14년째가 된다. 건담이 애니메이션계에 끼친 영향은 지대하다고 할 수 있으며, 건담의 영향을 받아 1980년 건담팬들이 주축이 되어 애니메 대선언을 하고 그때까지 아동취향의 애니메이션을 청산하고 리얼리티가 가미된 수준높은 애니메이션의 첫장을 열게 된다.

건담이 이런 인기를 얻게된 이유는 과연 무엇일까? 그것은 상세한 배경설명과 과학적 뒷받침 등의 소개와 이전까지의 로봇 애니메이션의 주된 내용이었던 슈퍼 로봇(1대의 로봇이 악당을 무찌르는 내용)을 벗어나 로봇을 영웅이 아닌 하나의 전쟁 병기로 묘사한 점 등이 주목할 만하다(이점은 마크로스에 와서 더욱 뚜렷해진다.)

그러나, 가장 주된 원인이라면 전쟁을 통한 영웅의 이야기를 그린 것이 아닌 전쟁 때문에 파괴되어가는 인간상을 그린 점이 팬들에게 큰 감동으로 다가왔으며, 건담을 잊을 수 없게 하는 요소이다.

건담시리즈의 주제는 '전쟁속에 희생되어 가는 인간들'로 압축되어지는데, 건담에서 '라라아'의 죽음, Z건담에서 '포우'의 죽음과 '카미유'의 정신분열, 0080에서의 크리스와 바니의 상잔 등, 서로를 사랑하고 가장 잘 이해하는 사람들끼리, 더러운 정치적 싸움에 희생물이 되어 서로를 죽여야 하는 슬픔을 순수한 주인공들과 더러운 정치인들의 극명한 대비로 선명하게 표현해낸 것이다.

또, 특기할 점이라면 선악의 구별이 불분명한 전투를 벌인다는 점에 있다.

주인공들이 주로 속하는 지구연방은 결코 선의 단체가 아니며, 객관적 시각으로는 지온측이 오히려 설득력있는 사상을 가지고 있음에도 불구하고, 주인공들은 자신들이 연방의 군인이라는 점만으로 전투에 임하는 것이다.

분석에 들어가기 앞서

이런 여러가지 이유들로 인해서 건담시리즈는 다른 로봇 애니메이션 시리즈와는 한 차원 다른 작품으로 평가되는 것이다.

그러나 개성넘치는 모빌슈트들의 매력도 무시할 수 없는데, 이들 MS들을 가분수 꼴의 귀여운 모습으로 재 디자인한 것을 'SD'라고 부른다. 'SD'란 슈퍼 디포메이션(SUPER DEFORMATION)의 약자로 개성을 강조하여 매우 변형시켰다는 뜻이다.

건담시리즈의 게임은 주로 반다이사에 의해 SD형태로 발표되는데, 시뮬레이션 게임시리즈인 'SD건담 가차폰전사 시리즈', RPG게임 시리즈인 'SD건담 외전 나이트건담 이야기'의 두 시리즈가 유명하다.

가차폰전사 시리즈는 지금 소개하는 5편까지 나와있으며, '나이트건담 이야기'의 경우에는 지난 1월호에 최신작 3편의 분석이 챔프에 소개된 적이 있다.

이번 분석은 전반부에는 게임의 기본적 매뉴얼, 후반부에는 건담이야기를 곁들인 시나리오 소개에 주력하겠다.

제1부 결 전 전 야

《시리즈 5편의 특징》

이번 5편은 이제까지의 시리즈와는 전혀 다른 새로운 시스템을 채용하고 있다. 몇개의 중요한 특징을 간추려 보면 다음과 같다.

1. 지도가 1개로 통일되었다

전작까지는 각 시나리오마다 일정한 지도가 있어서 그 지도를 제패하면 다음 지도로 넘어가는 방식이었지만, 5편에서는 지구를 중심으로 하는 이른바, 지구권을 배경으로 단 한개의 지도를 배경으로 패권을 다툰다.

지구권은 지구와 '콜로니'(사이드2 등과 같은 인간이 거주하기 위해 건조된 우주 조형물) 그리고 우주요새로 이루어진 우주맵과 건담에 등장하는 유명도시로 이루어진 지구맵의 두가지 구역으로 나뉘어져 있다.

2. 파벌제도가 도입되었다

5편의 또 한가지 중요한 특징은 파벌제도가 도입된 점인데, 총 8개의 파벌이 세력을 다툰다.

파벌은 5명의 인간으로 이루어진 세력을 말하는데, 주의할 것은 파벌의 이름이 연방이라고 해서 바로 연방군을 말하는 것은 아니라는 점이다.

단지 건담시리즈에 등장하는 주인공들을 적당히 묶어 놓은 단위일 뿐이다.

예를 들어 지온의 '바니'와 연방의 '크리스'가 모두 영웅이라는 파벌에 속해있다. 파벌의 도입으로 인해 시나리오는 크게 제약을 받을 수밖에 없는데, 예를들어 0080의 스토리를 재현하려면 '크리스'와 '바니'가 같은 파벌에 속하는 관계가 불가능하게 되는 것이다. 따라서 5편은 시나리오의 수가 지금까지

의 시리즈에 비해 무척 적은데, 이 점은 지금까지의 시리즈가 전술단위의 소규모 전투를 다루었다는 것에 비해, 5편은 전략급의 대규모 전투를 다룬다는 점에 비추어 이해될 수 있겠다.

3. 프리(자유)시나리오가 신설

위 2번째의 이유로 시나리오의 종류에 제약을 받게 되었으나, 여러 설정의 변화를 통한 자신만의 시나리오인 '프리 시나리오'의 도입으로 자유로운 게임설정이 가능하게 되었다.

따라서 일부러 새로운 상황을 가정해 본다거나 원작에 따라 자신이 시나리오를 만드는 일도 가능해진 것이다.

파벌제도로 인한 시나리오의 제약을 극복하기 위한 시도라 생각된다.

《게임을 시작하는 방법》

전원은 올리면 로고 그림과 함께 세가지 메뉴가 나온다.

제일 위에 있는 커맨드가 스타트 버튼인데, 새로운 게임을 시작한다. 두번째 메뉴는 세이브해 두었던 게임을 이어서 하는 컨티뉴이다.

마지막은 옵션 모드인데 전투시 전투 애니메이션을 볼 것인지의 여부를 묻는다.

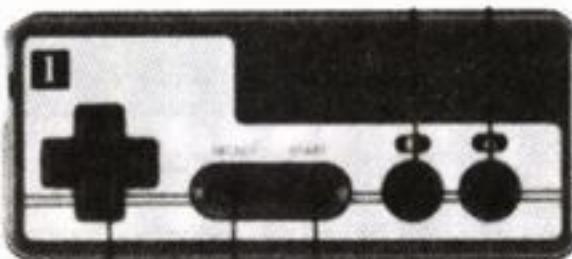
《컨트롤러 조작방법》

스타트 버튼과 선택 버튼은 사실상 사용치 않는다.

2~4명이 즐길 때에는 모든 사람이 컨트롤러1을 번갈아 사용하며, 전투시에는 공격측이 컨트롤러 1, 수비측이 컨트롤러 2를 사용한다.

A : 명령의 결정
B : 명령의 취소

《지구권 지도》

1. 우주

2. 지구

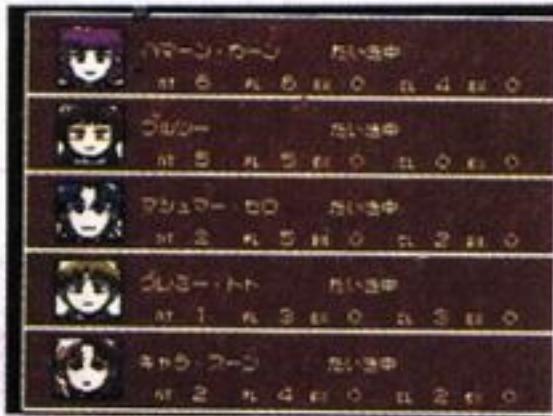
《파벌》

1. 연방계(わんぽう) : 연방이라고는 하지만 1년 전쟁시 눈부신 전과를 세운 화이트 베이스 승무원이라는 표현이 더 적절하다.

이 름	설 명
아무로 레이 (アムロ レイ)	1년전쟁시 연방의 에이스 파일롯트. 강한 뉴타입 자질을 가지고 있다. 적인 라라아에게 같은 뉴타입으로서의 강한 동질감을 느낀다.
브라이트 노아 (ブライト ノア)	건담에 등장하는 함장의 대명사. 정확한 판단력과 결단력의 소유자. 전후에 조타수 '미라이'와 결혼하여 유명한 하사웨이를 아들로 둔다
세이라 마스 (セイラ マス)	타계한 지온 즘 타이쿤의 딸, 샤아의 동생이다 오빠와 아무로 사이에서 고민하기도 한다. 전후엔 증권투자가로 변신
미라이 야시마 (ミライ ヤシマ)	화이트 베이스의 조타수, 후엔 강한 어머니로서의 모습을 보여주기도 한다
가이 시뎅 (カイ シデン)	아무로의 동료, 화이트 베이스의 파일롯이다

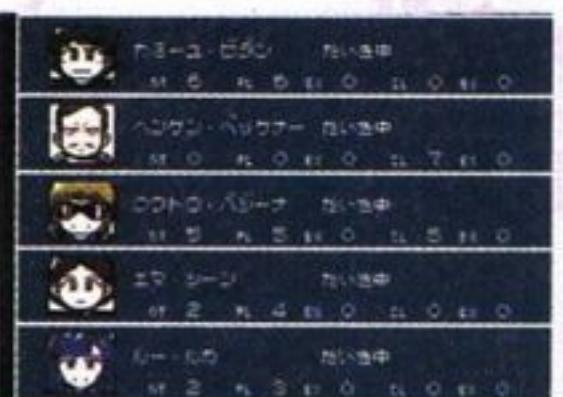
2. 지온계(ジオン) : 1년 전쟁당시 지온의 유명 파일롯의 세력이다.

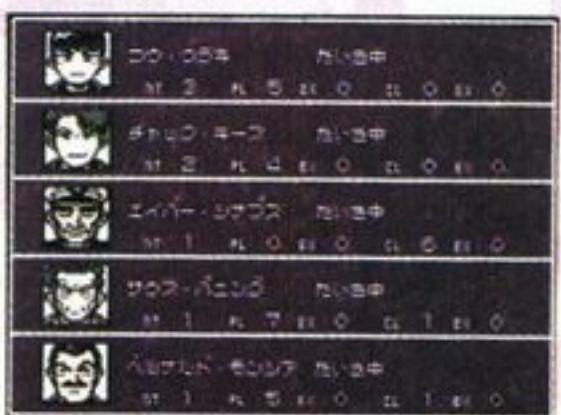
이 름	설 명
샤아 아즈나블 (シャア アズナブル)	아무로와 함께 건담 시리즈의 상징적 인물. 아버지의 복수를 위해 가면을 쓰고, 자비가에의 복수를 노리고 있다.
라라아 슨 (ララア スン)	강력한 뉴타입 능력을 가지고 있다. 같은 뉴타입인 아무로와 정신적 교감을 갖는다. 사후에도 아무로와 샤아의 행동에 강력한 영향을 끼친다.
도즐 자비 (ドズル ザビ)	자비가의 차남. 지온의 맹장으로 빅잠을 타고 혼자서 연방과 상대하다가 전사한다.
마 크베 (マ クベ)	지온의 파일롯, 오뎃사에서 아무로에게 죽는다.
샤리아 블 (シャリアブル)	목성에서 돌아온 사나이. 뉴타입의 능력을 가지고 있다.

3. 네온지온계(ネオジオン) : 하만이 주도한 네오지온군의 인물을 중심으로 편재되어 있다.

이　　름	설　　　명
하만 칸 (ハマ-ン カ-ン)	샤아의 옛 애인, 자신을 버린 샤아에게 원한을 가지고 있다. 자비가의 유족 미네바를 내세워 네오지온군의 전권을 쥐었다
프르츠(プルツ-)	플과 쌍동이 자매, 강력한 뉴타입 소질을 보이고 있다
마슈마 세로 (マシュマセ-ロ)	기사도 정신의 사나이. 항상 장미를 달고 다닌다
크레미 토토 (グレミ- トト)	야심의 사나이……
캬라 슨 (キャラ スン)	MS에 탑승하면 전투적으로 변한다

4. 티탄즈계(ティターンズ) : 지온잔당 타도를 구실로 스페이스 노이드들을 탄압하기 위해 조직된 부대. 클립스 전쟁의 원인이 되는 30반치 사건을 일으킨다.

이　　름	설　　　명
파프테마스 시롯코 (パプテマス シロッコ)	목성에서 돌아온 수수께끼의 사나이. 역사를 움직이는 것은 여자라는 유명한 말을 하였다.
로자미아 바담 (ロザミア バダム)	전쟁으로 희생된 가장 불쌍한 여인. 자아를 잃은채 전쟁의 부속품으로 사용된다. 세뇌당하여 카뮤를 오빠라고 인식하기도 한다.
포 무라사메 (フォウ ムラサメ)	강화인간으로 기억을 되찾기 위해서 싸운다. 무라사메 연구소의 네번째 강화인간으로 자신의 이름에 강한 콤플렉스를 느끼고있다. 카뮤와 건담 시리즈 사상 가장 아름다운 러브스토리를 보여준다.
바스크 옴 (バスク オム)	썩은 정치인의 대표격 존재이다. 지구연방에 대단한 영향력을 가지고 있다 인간을 전쟁의 도구로 사용하는 잔인한 인물
라이라 미라 라이라 (ライラ ミラ ライラ)	티탄스의 대단한 능력을 가진 파일롯 그러나 결국 올드타입의 한계를 극복하지 못하고 전사한다.

5. 에우고(エゥーゴ) : 티탄스에 반발하여 조직된 반지구연합.

이　　름	설　　　명
카뮤 비단 (カミュ　ビダン)	가장 강한 뉴타입 능력과 가장 약한 감성을 지녔던 주인공. 결국엔 자아를 잃고 만다. 허나, 자아가 파열된 후의 순수한 웃음은 강한 인상을 남겼다
헨켄 벳케나 (ヘンケンベッケナ-)	호쾌한 성격의 함장.
쿠와트로 바지나 (クワトロ バジ-ナ)	에우고 창설에 주축을 담당한 인물. 사실상의 정체는 샤아이다
에마 신 (エマ シ-ン)	티탄스의 일원이었으나, 에우고측으로 전향한 여인.
루 루카 (ル- ルカ)	스스로 에우고에 지원한 매력적인 여성

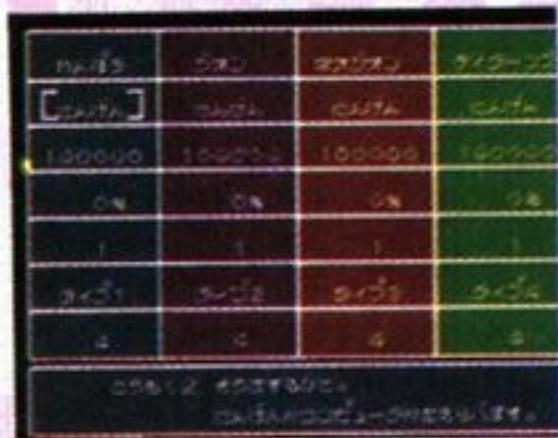
6. 알비온(アルビオン) : 스타더스트 메모리에 등장하는 강습양륙함 알비온의 승무원

이　　름	설　　　명
코우 우라키 (コウ ウラキ)	알비온의 에이스 파일롯, 거듭되는 전투로 성장해가는 모습을 보여준다
척 키스 (チャック キ-ス)	코우의 친구
에이파 시나프스 (エイパ-シナプス)	알비온의 함장
사우스 버닝 (サウス バニング)	알비온 MS대의 지휘관, 오랜 경험을 바탕으로 코우들을 지도한다
베르나르도 몬시아 (ベルナルド モンシア)	니나문제로 코우와는 앙숙관계 후에 티탄스의 일원이 된다

7. 히로(ヒロ) : 위의 파벌들에는 끼지 못하였으나 비중있는 주인공들이다.

이　　름	설　　　명
쥬드 아시다 (ジュド-アンダ)	비틀즈의 헤이쥬드라는 명곡에서 이름을 따온 소년. ZZ건담의 주인공이다. 강력한 뉴타입 능력의 자유분방한 성격
엘 피 플 (エル ピ- プル)	프르츠와 쌍동이 자매, 취미는 목욕
크리스 마켄지 (クリスマッケンジ-)	연방군의 테스트 파일롯
시북 아노 (シ-ブック アノ)	F-91의 주인공
버나드 와이즈맨 バ-ナ-ドワイズマン	지온군의 파일롯, 전투중 알과의 숙명적 만남을 한다. 알과 콜로니의 민간인을 구하기 위해 알렉스와의 무모한 싸움을 한다

8. 라이벌(ライバル) : 히로측과 상대되는 악역을 맡았던 주역들이다.

이　　름	설　　　명
기렌 자비 (ギレン ザビ)	자비가의 장남. 아버지를 배반하고 정권을 잡는다. 히틀러에 비유되는 인물로 결국 누이동생에게 죽음을 당한다
기리시아 자비 (ギリシア ザビ)	기렌의 누이동생, 아버지를 죽인 오빠를 살해한다
철가면 (てつかめん)	스스로를 강화인간으로 개조한 공포의 사나이
아나벨 가드 (アナベル ガド-)	1년전쟁 당시 솔로몬의 망령으로 불리었던, 지온의 영웅. 건담 GP-02를 탈취한다.
야장 케블 (ヤザン ケ-ブル)	집념이 강한 위험한 남자이다

《게임의 설정》

게임을 시작하면 초기설정 화면이 나온다.

프리 시나리오의 경우 이곳에서 여러 설정을 바꾼다.

각 설정의 내용은 위에서 아래로 순서로 다음과 같다

1. 파벌을 결정한다.
2. 인간(にんげん)과 컴퓨터(コンピュ-タ)를 설정한다.

인간을 선택할 경우 직접 명령을 내리는 것이 가능하고, 컴퓨터로 선택하면 그 파벌은 컴퓨터가 명령을 내린다.

3. 게임을 시작할 때 자금의 양을 조절한다.
4. 전투시의 핸디캡을 나타낸다. 숫자가 올라갈수록 전투시 유리하게 진행할 수 있다.
5. 기술력이 높으면 높을수록 MS생산에 유리하다.
6. 생산 타입. 타입1은 연방계, 타입2는 지온계, 타입3은 네오지온계, 타입4는 티탄스 계열의 MS를 생산한다.

올타입의 경우 모든 계열의 병기 생산이 가능하다.

7. 보유 함대수. 게임 스타트 할 때의 보유 함대수이다.

최고 4개까지 가능하다.

《게임화면 설명》

게임 화면	
우주세기 파벌	돈 수입 도시수 부대수

1. **우주세기** : 1턴당 1개월의 시간이 흐른다.
2. **파벌** : 현재 페이스를 가지고 있는 파벌의 이름이 표시된다.
3. **돈** : 현재의 보유 금액
4. **수입** : 1턴당 들어오는 금액
5. **도시수** : 현재 점령중인 도시
5. **부대** : 현재 보유하고 있는 부대수

@참고 : 한개의 턴은 여러개의 페이스로 되어있다. 페이스란 명령을 내릴 권리를 말한다. 즉, 장기에서 나의 말을 움직일 차례가 오면 내가 페이스를 가진 셈이다. 나의 말을 움직였다면 상대편도 말을 움직이는데, 이때는 페이스가 상대방한테 있는 셈이다.

두편이 모두 한번씩 움직임을 마쳤다면 한턴이 지난 것이다.

《커맨드 설명》

커맨드는 4개의 메인 커맨드와 그에 딸린 서브 커맨드로 이루어져 있다.

1. 메인 커맨드

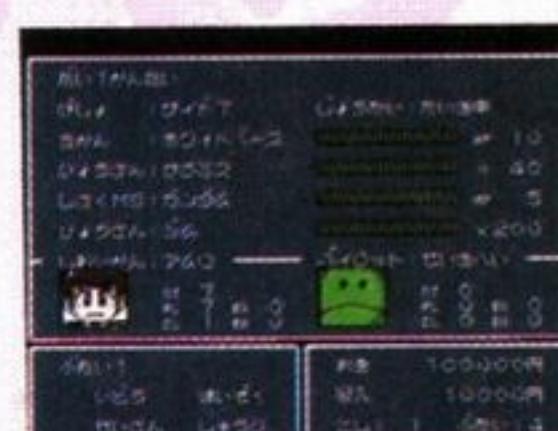
명령	일람
지구(우주)	그외

각 부대와 점령지에 내리는 '명령'과 현재 아군의 상황을 살펴보는 '일람', 지구맵과 우주맵을 바꿔주는 '지구(또는 우주)' 그리고 잡다한 커맨드를 모아놓은 '그외'의 4가지 메인 커맨드가 있다.

2. 명령(めいれい)

1) 부대(ぶたい) : 다시 어느 부대를 선택할 것인지 묻는다.

현재 명령을 내리는 곳에 있는 부대에만 명령을 내리는 것이 가능하다.

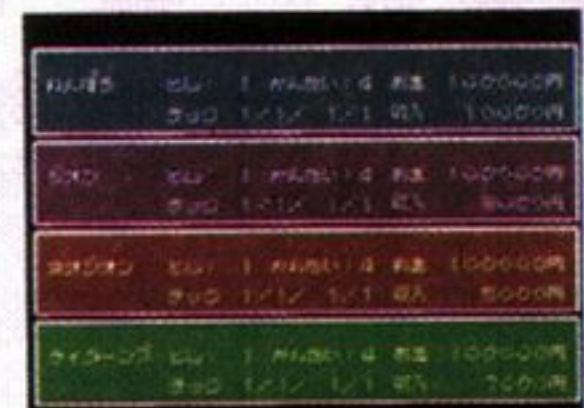
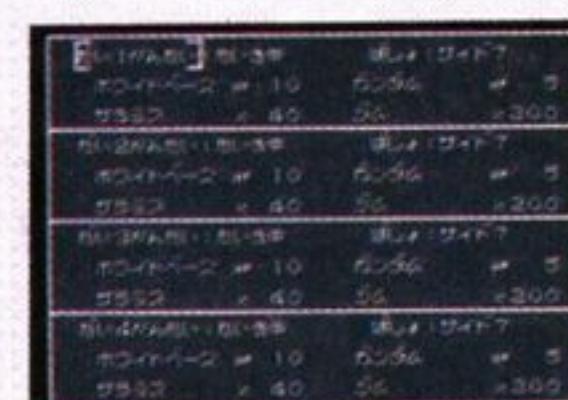
명령을 내릴 부대를 선택하면 부대 커맨드로 들어간다.

이동은 말그대로 부대를 인접한 도시나 콜로니로 이동시킨다.

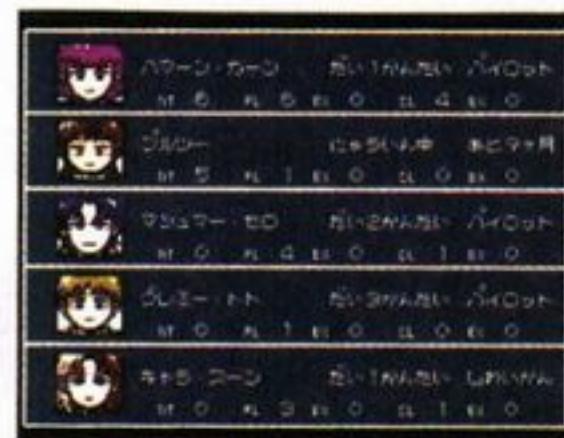
배속은 현재 대기중인 파일로트를 그 부대의 함장이나, 파일로트로 임명한다.

생산은 MS와 전함을 생산하는 기능이고, 수리는 시작형 MS와 기함을 수리한다.

2) 방위(ぼうえい) : 전략거점의 방위력을 높이는 명령

3. 일람(いちらん) : 현재 아군과 적군의 상황을 일목요연하게 보여준다.

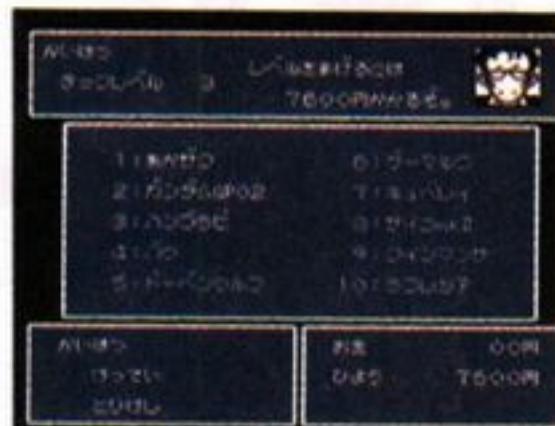
1) 부대 : 아군의 부대와 방향키를 좌우로 움직이면 적군의 부대 상황이 나온다.

2) 파벌 : 현재 세력을 다투는 파벌의 상황이 한눈에 전개된다

3) 도시 : 각 도시들의 파벌별 점령상황과 방위력을 보여준다.

4) 인간 : 현재 각 파일롯트들의 상황을 알 수 있다. 휴양중인 파일롯트는 오른쪽에 회복할 때까지의 달수가 나와 있다.

4. 지구(또는 우주) : 현재 우주맵에 있다면 지구맵으로, 지구맵에 있다면 우주맵으로 화면을 전환시킨다.

5. 그외

1) 개발(かいはつ) : 기함, 시작MS, 양산형 전함과 MS를 개발한다.

개발에는 많은 돈이 들어가는데, 개발에 소홀한다면 적의 고성능의 병기에 참패를 면치 못할 것이다.

2) 화일(ファイル) : 현 게임상황 데이타의 저장(セーブ)과 전 게임상황을 불러내는(ロード) 역할을 한다. 저장은 최고 4개까지 가능

3) 교대(こうたい) : 자기의 페이스를 끝마치고, 다음 사람에게 페이스를 넘긴다.

4) 설정(せってい) : 게임에 관련된 여러가지 설정을 조정할 수 있다. 그다지 큰 쓸모는 없다

《게임의 진행》

게임의 진행은 아주 단순하다. 먼저 자신의 부대에 여러 파일롯트를 배속시킨다. 부대를 움직여 주위의 중립 거점을 점령한다.

점령시 발생한 부대의 손실을 회복하고, 새로 점령한 거점의 방위력을 향상시킨다. 이때 새로 개발한 MS나 전함으로 교체하기도 한다.

어느 정도 점령을 계속해 나가면 적이 점령한 거점을 공격하거나, 자신의 거점을 공격받기도 한다.

최종적으로 적의 본거지를 점령한다면 승리할 수 있다.

2부 지구의 평화를 지켜라

가까운 미래에 인간은 우주로 진출하게 되었다. 이른바 '스페이스 콜로니'라는 인간이 거주가능한 거대한 건조물이 우주에 세워졌고, 그곳은 마치 그옛날 아메리카로 세계각국의 이주민들이 찾아간 것과 같이 세계 각지에서 이주민이 증가했다. '스페이스 콜로니'는 하나씩 증가해 갔으며, 그것들의 집합에 서기(AD)는 사라지고 우주시대를 알리는 우주세기(UC)가 새로 등장했으며, UC 0040년에는 이미 전 인류의 40%(약 50억)가 우주로 이민했다.

그러나 일부의 선택받은 사람들은 지구에 머물고 있으면서 스페이스 노이드(우주 거주민)들을 다스리려고 했으며, 스페이스 노아들은 나름대로 어스노이드(지구인)의 지배에서 독립하려고 했다.

드디어 UC 0062년, 지온 즘 타이쿤이라는 혁명가에 의해서 사이드3의 독립이 선포되었다. 지온은 공해에 황폐해가는 지구를 살리기 위해 지구의 전 인류를 우주로 이민시켜야 한다는 이른바 지오니즘을 설파했다.

그러나 그는 하나의 커다란 좌절을 맛볼 수밖에 없었다. 그것은 바로 그 자신의 암살이었다. 그의 죽음 이후, 바로 그를 암살한 '데긴자비'가 그 뒤를 이었으며 병기 메이커 지오닉(ZIONIC)에서 개발에 성공한 신무기 모빌슈트(MS)를 투입하여 UC 0079년, 후에 1년전쟁이라 이름 붙여진 독립전쟁을 시작한다.

〈시나리오 1〉 건담, 대지에 서다

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
연방	타입 1	10(2+8)	건담, 짐
지온	타입 2	4(4+0)	걍, 자크

첫번째 시나리오로 1년전쟁 발발 직후가 시작점이다. 연방의 군대는 모두 지구상에 있으며, 지구맵의 모든 도시를 점령중에 있다.

그러나 곧바로 지온의 침략이 개시되므로 빨리 병기 개발에 주력하여야 한다.

연방은 대전초기 '루움 전투'에서 신무기 MS에 밀려, 우주 전력의 대부분을 잃은 상황이다.

따라서 우주 전력이 하나도 없으며 일단 지구방어전이 초기에 이루어지게 된다. 지구 각 도시의 방위력을 높여 지온의 침공에 대비하도록!

연방은 점령도시가 많은 관계로 수입이 많으므로 곧 브라이트와 아무로를 배속시킨 함대를

사이드2 또는 사이드 5로 보내서 우주에서의 거점을 잡는 것이 중요하다.

지온이라면 지구도시의 방위력이 높아지기 전에 빨리 지구로 내려가는 것이 좋으며, 일부 함대는 지구에서 올라오는 연방의 함대를 대비하는 것이 중요하다. 기본적으로 지온은 기술과 성능이 뛰어나나 연방은 많은 도시를 통한 생산력이 뛰어나서 장기전에선 연방이 유리하게 된다.

〈시나리오 2〉 솔로몬 공략전

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
연방	타입 1	6(2+4)	건담, 짐
지온	타입 2	4(4+0)	붉은 샤크, 샤크

두번째 시나리오는 연방군의 지온이 솔로몬 요새 공략전을 다루고 있다.

신무기 MS의 사용으로 초반에 연전 연승하던 지온도 연방의 신형 MS의 대량투입으로 인해 서서히 밀리기 시작한다.

연방측이라면 지구의 여러 도시들을 하나씩 점령해가는 한편, 정예부대를 우주로 보내 지온 침략의 거점을 만들어야 한다.

지온이라면 솔로몬에서 대량으로 지구로 부대를 파견해 방어력이 약한 중립도시들을 점령하는 것이 중요하다.

〈시나리오 3〉 검은 건담

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
에우고	타입 1	4(3+1)	건담 마크2, Z건담
티탄스	타입 4	4(2+2)	건담 마크2

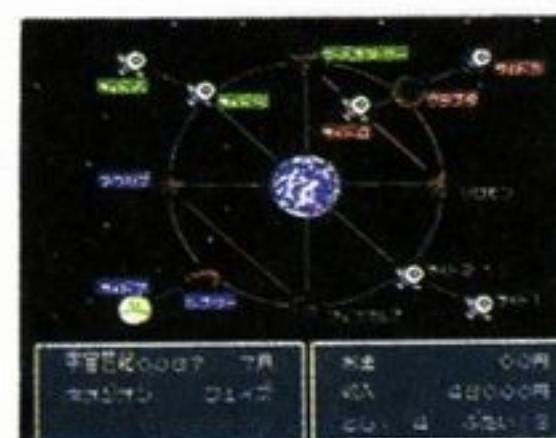
시나리오 3부터는 1년전쟁이 아닌 클립스 전쟁을 배경으로 하고있다. 반 지구연방을 주장하는 에우고와 지온잔당을 소탕한다는 명목아래 창설된 티탄즈의 전쟁을 다루고 있다.

1년전쟁 이후 연방은 재건정책을 수행하는 도중 막대한 자연의 파괴와 자원의 낭비를 가져오게 되었다.

이것에 반대하는 사이드2의 30반치에서 일어난 시위도중 연방군 참모 바크스 옴은 30반치 이내에 독가스를 투입 대량학살을 자행한다.

이에 격분한 스페이스 노이드와 새로운 전쟁을 원하는 MS메이커 아나하임사의 후원 그리고, 옛 지온의 샤아가 '구와트로'라는 가명으로 반 지구단체 에우고를 조직한다.

〈시나리오 4〉 우주의 소용돌이

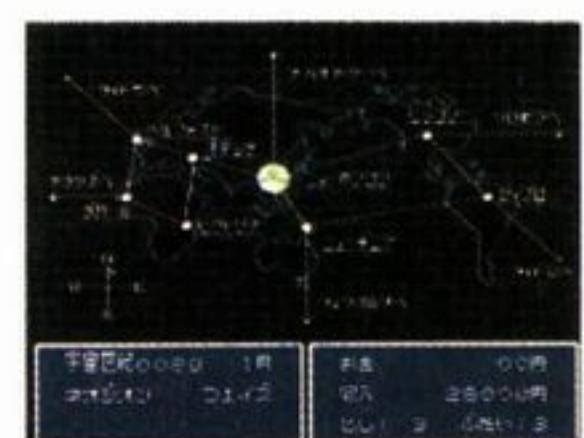
참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
에우고	타입 1	4(3+1)	Z건담, 백식
네오지온	타입 3	4(3+1)	멧사라
티탄즈	타입 4	4(3+1)	바우, 가자C

티탄즈와 에우고의 전쟁에 하만이 이끄는 지온의 잔당 네오지온의 3파전이 펼쳐진다.

'도즐자비'의 딸 '미네바 자비'를 이용하여 구 지온세력을 손에 넣은 하만은 티탄스와 에우고의 전쟁에 변수로 작용한다.

이번 시나리오에는 지구상에 각 파벌들의 거점이 하나씩 밖에는 없는데, 먼저 지구를 장악하는 쪽이 대세를 장악하게 된다.

에우고를 선택했다면 재빨리 솔로몬을 점령하여 지구로 강하할 교두보로 삼는 것이 좋다.

〈시나리오 5〉 쥬드의 전쟁

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
히로	타입 1	3(3+0)	ZZ건담
네오지온	타입 3	3(3+0)	큐베레이

이 시나리오의 원제는 '애니메쟈나이(アニメじゃない)'라는 제목으로 ZZ건담 주제가의 제목이다. 샹그리라의 부랑아 쥬드는 우연한 기회에 Z건담을 탈취하려다 에우고에 참가하게 된다. 히로계의 파벌을 선택하였다면, 지휘능력을 지닌 인물이 없기 때문에 함대전에서 고전이 예상된다.

뉴타입 능력이 떨어지는 크리스나 바니를 사령관으로 키우는 쪽이 유리하다.

〈시나리오 6〉 결전! 액시즈

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
히로	타입 1	4(4+0)	ZZ건담
네오지온	타입 3	5(5+0)	큐베레이, 가쟈C

액시즈(하만의 네오지온)와 히로측과의 전투는 더욱 치열해졌다. 지온 부흥을 외치는 하만, 독자의 야심을 가진 크레미의 야망이 우주를 불태운다. 과연 쥬드는 이들을 막을 수 있을까?

〈시나리오 7〉 스타 더스트 메모리

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
알비온	타입 1	9(4+5)	건담 GP1
라이벌	타입 2	2(2+0)	건담 GP2

솔로몬의 망령이라 불리우던 아나벨 가토는 연방군이 비밀리에 개발한 핵전용 MS 건담 GP2를 탈취한다.

한편 훈련생 코우 우라키는 GP1을 타고 그를 저지한다. 강습 양륙함 알비온의 운명은 어떻게 될 것인가?

티탄즈 탄생에 관한 비화가 밝혀진다.

〈시나리오 8〉 영웅은 나다!

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
연방	타입 1	4(4+0)	알렉스
알비온	타입 1	4(4+0)	건담 GP1
히로	타입 1	3(2+1)	릭 디어스
에우고	타입 1	3(2+1)	건담 Mk. Ⅱ

건담의 스토리가 아닌 가차폰 전사 5의 오리지널 시나리오, 연방, 알비온, 히로, 에우고 중 진짜 영웅은 누구일까?

건담 시리즈의 주인공들 끼리의 전투가 벌어진다.

〈시나리오 9〉 악이 번영하는 날

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
지온	타입 2	2(2+0)	건담 GP2
네오지온	타입 3	3(3+0)	건담 GP2
티탄스	타입 4	3(3+0)	건담 GP1
라이벌	올 타입	4(4+0)	건담 GP2

시나리오 8에 반대되는 스토리, 지구권 정복을 둘러싼 악의 세력들의 결전이 벌어진다. 과연 지구는 누구의 손아귀에?

〈시나리오 10〉 여자의 시대

참전 파벌	생산타입	초기점령거점	주요 MS
연방	타입 1	2(2+0)	백식
네오지온	타입 3	2(2+0)	건담 GP2
티탄스	타입 4	2(2+0)	건담 GP2
에우고	타입 1	2(2+0)	백식

각 군단의 여성들이 패권을 다툰다. 우주최강의 아마조네스(여전사)는 누구일까?

역시 오리지널 시나리오로 각 파벌의 1함대가 여성만으로 조직되어 있다.

CD소닉

메가CD	현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	CD-ROM	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

— 원화를 알고 싶으시면 엔화에다 6.3을 곱하시면 됩니다 —

캐릭터 소닉의 묘미를 만끽하자!!

뜨겁게 달아올랐던 『소닉2』 흥분의 열기가 채 식기도 전에 또다시 새로운 형태의 소닉이 질주한다! 그 이름은 『CD 소닉 더 헤지혹』이다.

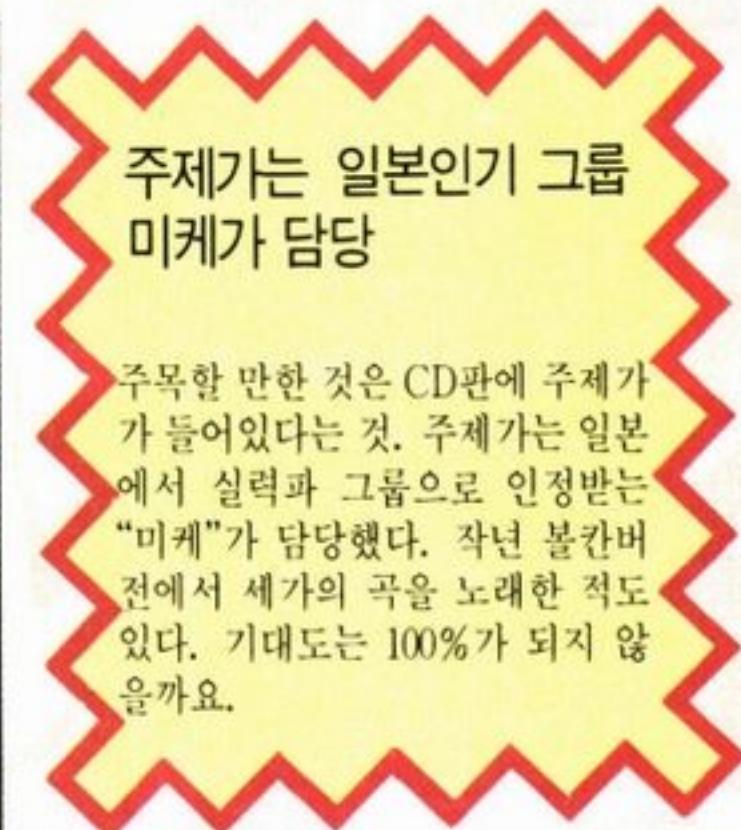
메가드라이브용 소닉2가 하드의 기능을 완벽히 소화한 작품이였던 만큼 CD용에도 그에 못지 않은 기대가 된다. 더욱이 이런 기대 신작을 긴급히 챔프 독자에게 소개할 수 있음을 기쁘게 생각한다.

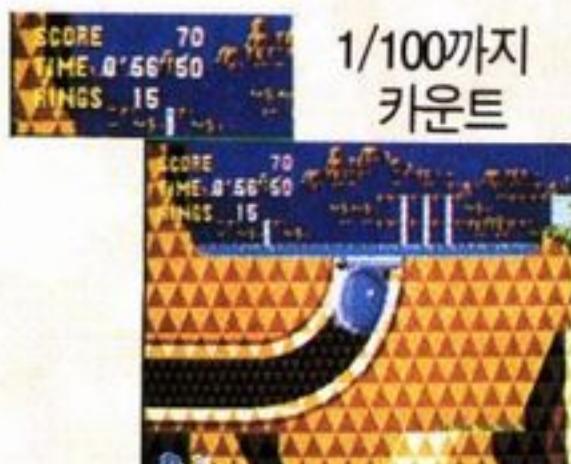
모니터 속을 정신없이 뛰어다니는 소닉의 용맹스런 모습은 소닉팬에게는 더없는 기쁨이고 즐거움이라 생각하며 소닉 CD의 완성품 또한 그 기대를 벗어나지 않으리라. 정보에 의하면 오프닝에도 애니메이션이 채용될 예정이라니 남은 것은 발매일만 기다릴 뿐이다!

뛰어난 효과를 많이 사용해 표정이 풍부하다!!

메가 CD에서도 질주한다!

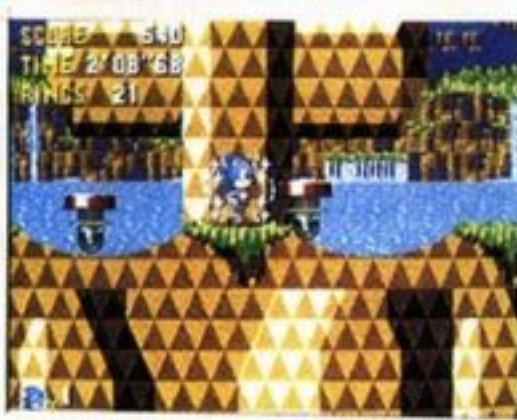
주제가는 일본인기 그룹 미케가 담당

주목할 만한 것은 CD판에 주제가가 들어있다는 것. 주제가는 일본에서 실력파 그룹으로 인정받는 "미케"가 담당했다. 작년 볼칸버전에서 세가의 곡을 노래한 적도 있다. 기대도는 100%가 되지 않을까요.

새로운 타임어택 모드도 장착되어 있다!!

CD판의 또다른 하나의 특징은 타임 어택 모드가 추가되었다는 점이다. 화면을 잘 보면 100분의 1초까지 카운트되어 있어 하나의 스테이지를 어떻게 빨리 클리어하는가를 경쟁하는 모드이다. 또 화면 전체에서 받는 인상은 지금까지의 시리즈를 이어가고 있으며, 그래픽이 보다 인상적이고 아름답게 구성되어 있다.

소닉의 스피드감이 최대한으로 살려진 타임어택 모드

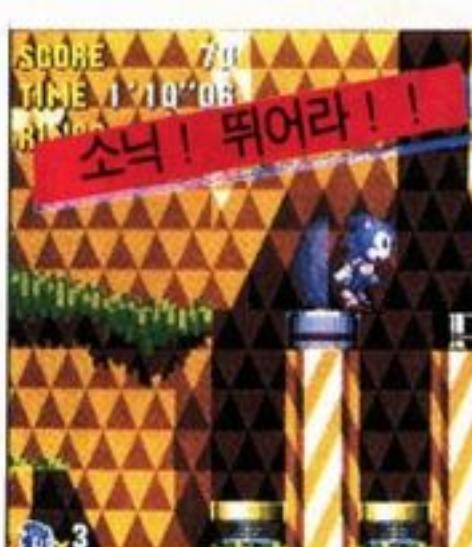
간판에 주목!

간판의 문자는 여러가지 있다.『소닉2』에서는 에그맨의 얼굴이었다

점프대도 변화

점프대의 밑을 보면 각도가 변한 것이 아닌가하고 느껴진다

배경도 아름답다

멀리있는 폭포 등도 섬세하게 그려졌다. 다른 스테이지는 어떨까?

▼속도를 높여주는 튜브 안에서 1회전하는 곳도 있다

▲회전하는 발판에 오르면 빙글빙글 돌 아날을 수 있다

미래←→과거를 왕복? 주목되는 스토리

CD판의 스토리는 아직 확실하지는 않지만 어떤 특수한 조작으로 미래와 과거로 시간여행을 한다는 것! 그 조작을 하고 안하고에 따라 스토리가 변화하냐, 아니면 소닉2의 스페셜 스테이지와 같은 보너스 스테이지가 전개되느냐가 결정된다는 것. 방대한 데이타를 취급할 수 있는 CD롬인 만큼 즐거운 작품 완성을 기대할 만하다.

또 소닉에게 도전해 올 적의 정체도 아직 확실히 모르지만 어쩌면 또다시 에그맨이 등장할 지도 모른다.

아이템도 증가!

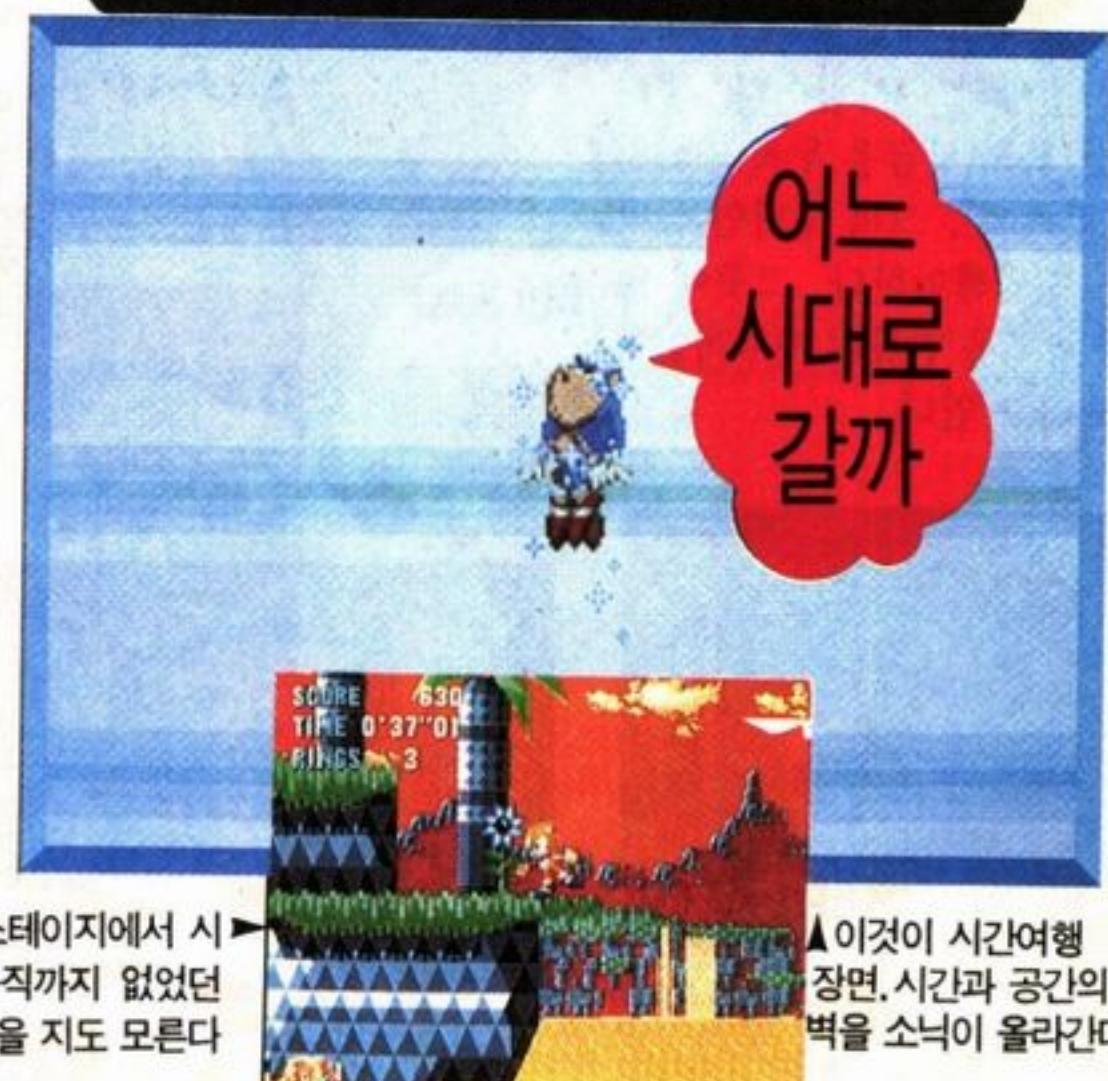
화면내의 여러 장소에 지금까지의 스토리에는 없었던 아이템 박스가 등장하고 있다. 시계의 마크를 한 놈이 그것이다. 어떤 효가가 있는지, 이외에도 어떤 새로운 아이템이 등장하는 지는 현시점에서는 완전히 의문에 쌓여있다.

◀윗쪽에 보이는 것은 1UP의 아이템이 다

또다시 링 모으기에 분주하다▶

시계마크는 도대체 어떤 효과가 있을까? 시간이 멈춘다던가, 아니면 여러가지 효능이 있을 것이라 생각되지만…

기대의 시간여행 장면

소닉 시리즈의 초원 스테이지에서 시간을 왕복함으로서 아직까지 없었던 새로운 스테이지가 있을 지도 모른다▶

▲이것이 시간여행 장면. 시간과 공간의 벽을 소닉이 올라간다!

천외마경 풍운 가부끼전

런던을 무대로 펼쳐지는 이색 풍경

P C 엔 진	현지 발매일	93/미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	허드슨	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	백업 메모리	게임 난이도	ⒶBC DEF

교토(京都 : 일본의 지명)를 노리는 '대문교'

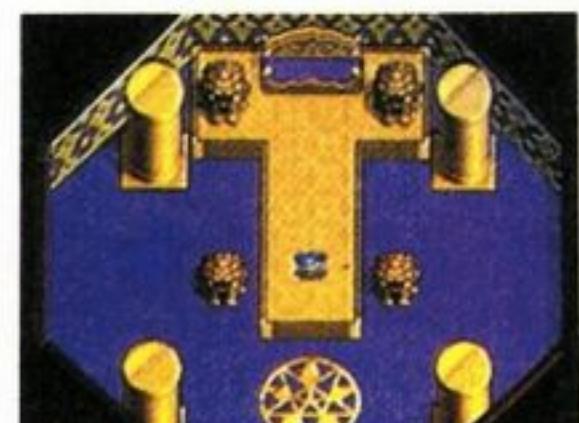
이번의 적은「천외마경」에 등장한 '대문교(大門敎)'이다. [I]의 주인공 '지라이아' 일행의 활약에 봉쇄된 사교가 더욱 파워업돼 되살아났다. 그리고 새로 생겨난 '대문교'는 다시 악행을 저지르기 시작했다. 가부끼가 있는 교토에 평화를 되찾은 지팡그에 지금, 새로운 악마의 손이 뻗친다.

다시 등장하는 대문교. 그 교회에 어떤 함정이 숨겨져 있는 것인가?

'황금의 칸비'에는 대문교 제일의 실력자

'우대신 죠우코'를 뒤에서 조정하는 "황금의 칸비"에는 대문교 사천왕의 한사람이다. 빛나는 것, 특히 왕금을 무척 좋아하는 "칸비에". 그의 주택인 금각사는 주의해야한다. 그곳에 엄청나 함정을 만들어 가부끼일행을 노리고 있다.

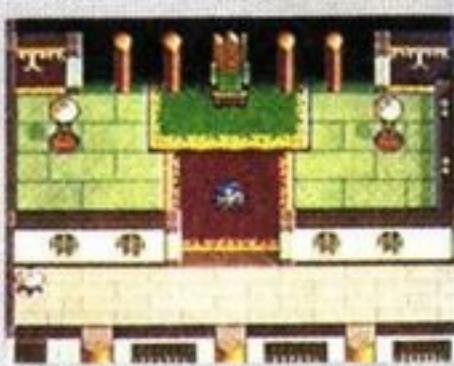
교토의 지배를 노리는 "칸비에"

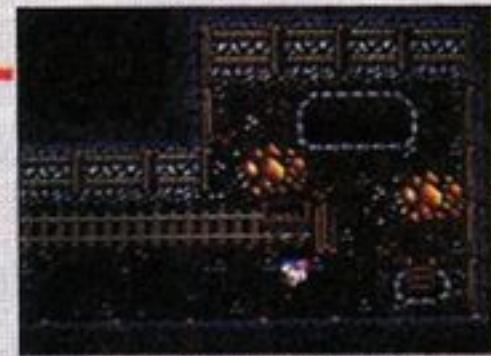
정원이 펼쳐진다. 여기는 금각사의 내부인가?

사소한 것까지 금빛으로 빛나는 금각사의 방

지금, 교토는 엄청난 소동이!!

새로운 장면이 속속!

교토의 새로운 화면사진이 계속 나온다. 새로운 사진을 살펴보면 거리나 던젼등은 전작보다도 섬세해져 이국적인 풍경이 그려져있어 보고있지만 해도 흥분된다.

교토에는 수수께끼가 많이 감추어져 있다

저택

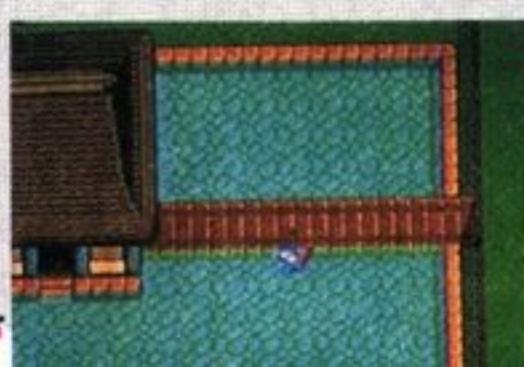
교토에 있는 어떤 '죠우코 저택'의 호화로운 저택의 내부.

광산

광석차의 선로도 다시 등장한다. 지하 깊숙이 펼쳐지는 광산.

신궁

몇개의 신사가 늘어선 이상한 풍경이다.

짐승의 길

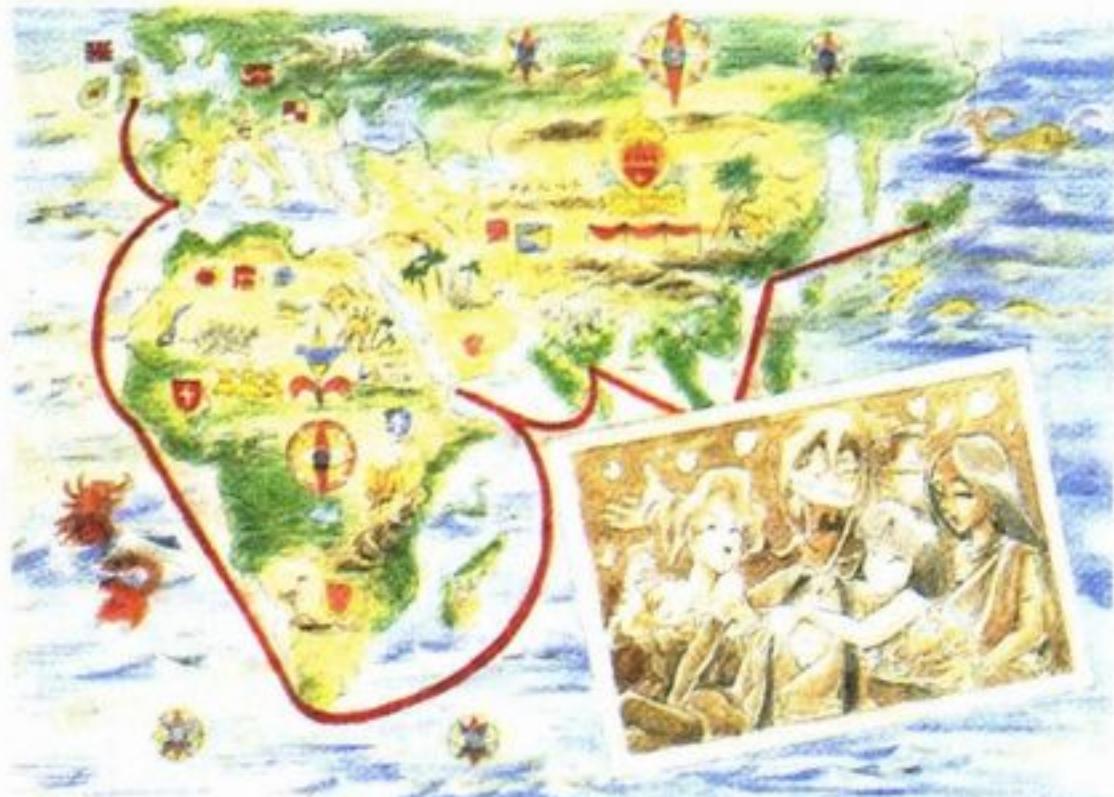
지역과 지역을 연결하는 좁은 통로이다.

온천

자! 목욕탕에 들어가 휴식을 취하자.

목적지는 안개의 도시 런던

마침내 가부끼는 '지팡그'만으로는 부족해 해외로나가 엉뚱한 일을 한다. 쿄토에서 광대로 활약한 가부끼가 왜 해외로 간 것인가?

이유는 간단. 대문교에 끌려간 자신의 귀여운 여자 아이들을 구하기 위해 대문교의 본부가 있는 런던으로 잠입하는 것이다.

이것이 런던의 전경 지도이다. 이 섬에서 도대체 무엇이 일어나는 것인가?

지팡그에서 런던까지의 항해도. 미녀에 둘러쌓인 가부끼는 런던에서 무엇을 보게 되는 것인가?

대문교의 진짜 모습은 '데몬교'

지팡그 정복을 다시 노리는 대문교. 그 진짜 모습은 런던을 중심으로 포교활동을 펼치고 있는 '데몬교'이다. 대문교라는 것은 데몬교가 바뀐 것이다. 극동의 말단 지부인 대문교가 소멸해 이번에는 본부가 직접 지팡그를 지배하러 온 것이다.

등장!! 새로운 보스 캐릭터

이것이 '데몬교'. 사천왕의 한사람이다. 아직 전모는 모르나 실루엣에서 살펴보면 꽤 아름다운 캐릭터인 듯하다.

대문교인지 데몬교인지는 모르겠으나 내가 모두 혼내주겠다! (가부끼)

이것이 대도시 런던!

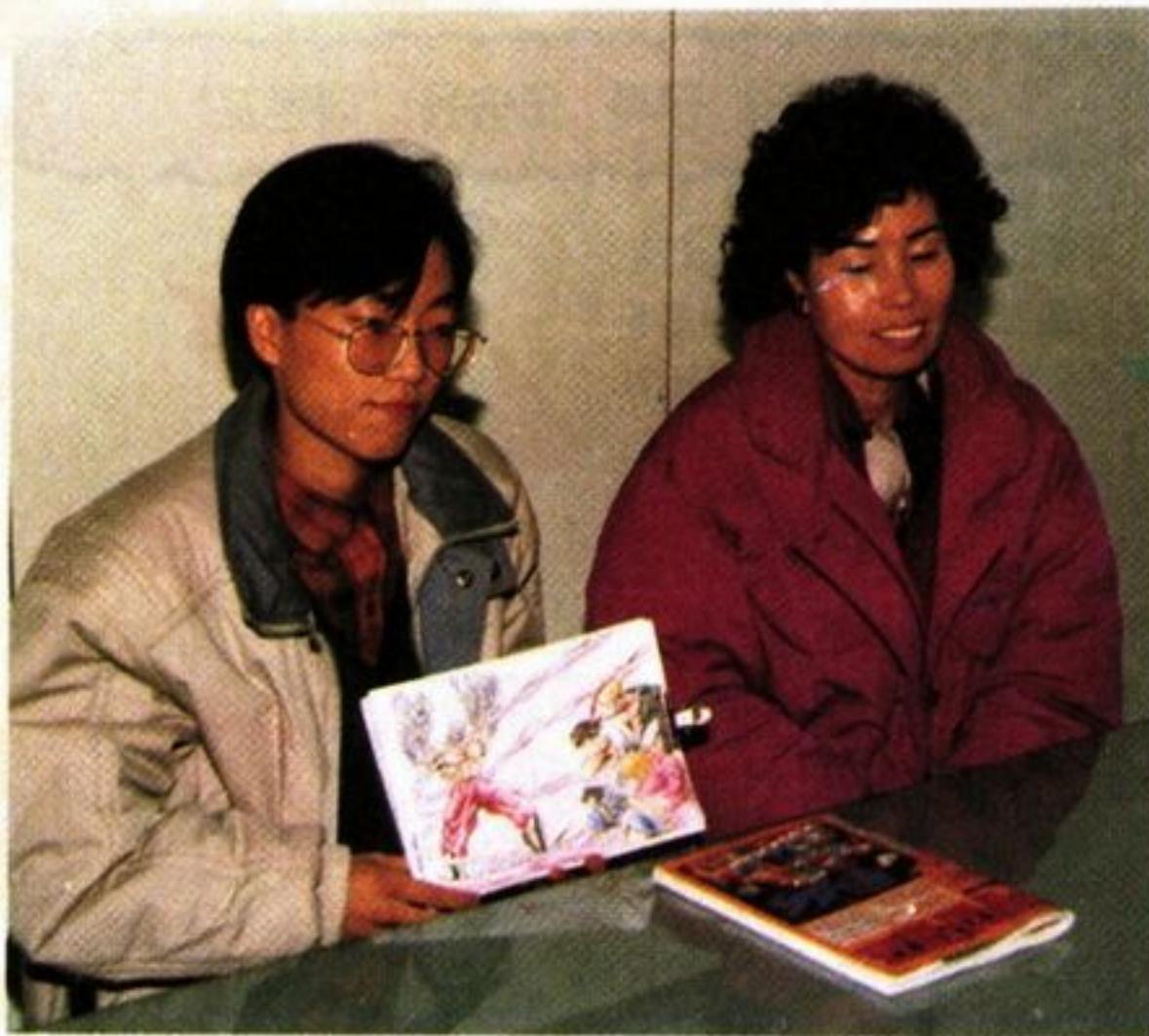
가부끼가 방문한 런던은 산업혁명이 한창중이다. 기술이 나날이 발전하고 차례차례로 새로운 것이 나오고있다. 한편, 하늘은 구름으로 뿌옇고 손상된 자연. 옛 것과 새로운 것이 혼합되어 독특한 분위기를 내는 거리. 그것이 이번의 무대인 것이다.

종횡무진으로 철도가 펼쳐지고 건물은 치솟아 올라… 마치 요새같은 거리가 계속된다.

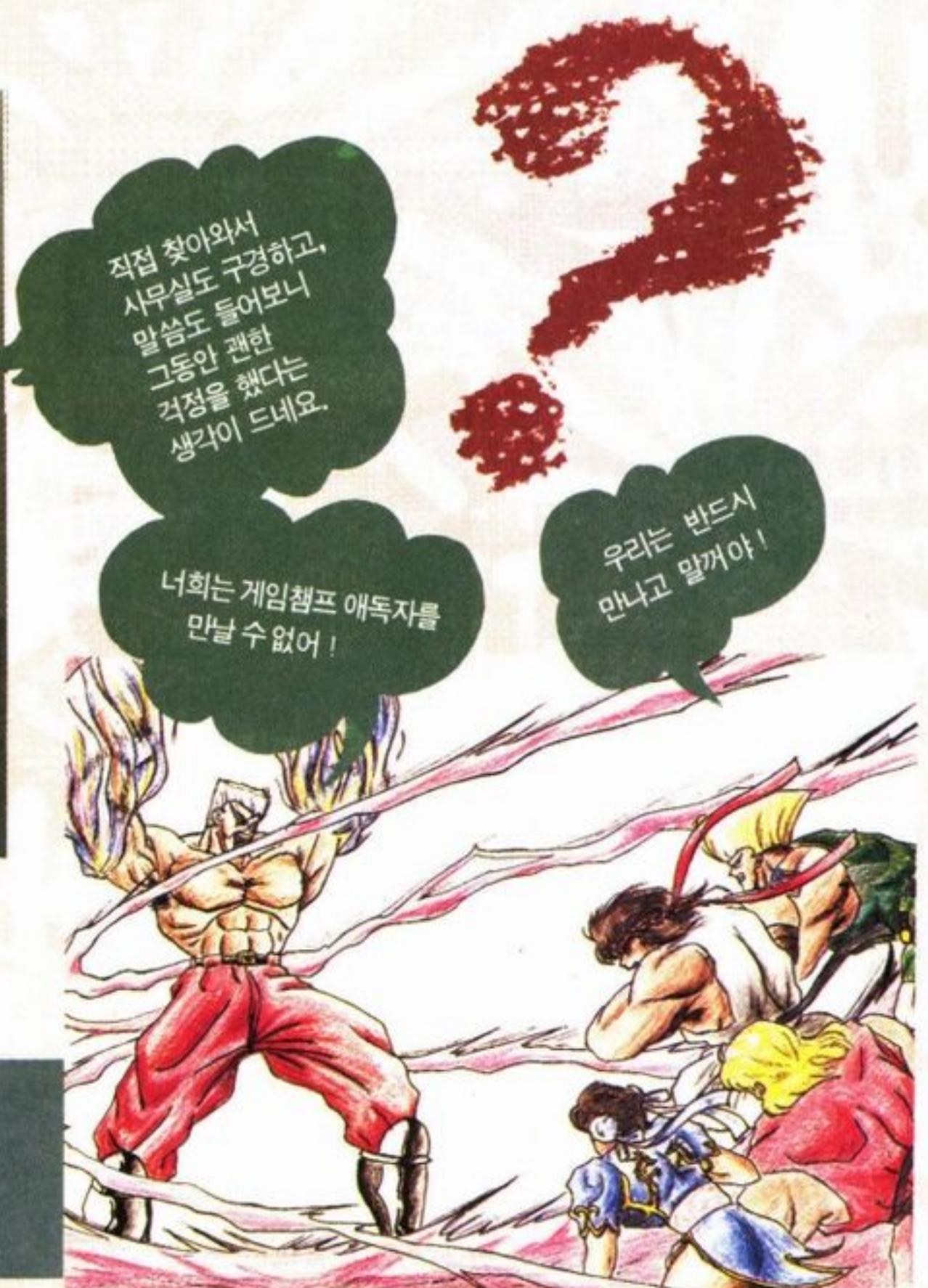
거대한 벨트와 서로 얽혀져 동력부의 전달 장치같은 부분이 노출되어있는 환상적인 석조 건물.

검은 연기가 올라가는 굴뚝, 거대한 성벽위에 설치된 크레인…. 퇴폐적인 공장지대이다.

개 버스도 달리는 런던

어디선지 본듯한 이상한 것이 런던을 달리고 있다

의견을 듣습니다

어느날 게임챔프에 불쑥 소포가 날아들었습니다. 소포는 무거웠고, 그 안에는 A5용지(가로 18.3cm × 세로 25.7cm) 80장에 걸쳐서 스트리트 화이터 II 만화가 그려져 있었습니다.
전혀 생소한 시나리오로 구성되어 있었는데, 펜에 잉크를 묻혀 그렸다고 합니다. 물론 명암도 잉크를 묻힌 붓으로 처리했고, 테두리 및 외곽선은 수성펜으로 처리했습니다. 만화를 본 게임챔프 스텝진 대부분은 재미있다는 평을 내렸고요. 게임챔프 애독자가 그린 정성어린 만화에 재치있는 창작 시나리오를 갖춘 만화를 모든 게임챔프 애독자 여러분에게 소개했으면 하는 생각을 갖게 되었습니다. 그래서 저희는 소포에 적혀있는 정균채(고3, 만19세)군 집(광주시 동구 운림동)으로 전화를 걸었고, 반가운 소식을 전해주었습니다. 시간이 있으면 게임챔프에 와달라는 말도 잊지않고요. 며칠후 정균채 어머니에게서 전화가 왔습니다. 균채가 서울지리를 잘 모르기 때문에 같이 올라갔으면 좋겠다고요.

지난 12월 24일(크리스마스 이브날) 게임챔프 사무실에서 정균채 애독자와 어머니를 만날 수 있었습니다. 어머니는 균채가 고3이기 때문에 그동안 신경이 많이 쓰였다고 말씀하시면서 가끔 아들 공부방에 들어가면 균채가 무엇인가를 하다가 숨기곤 했는데, 알고보니 만화를 그리고 있었다고 합니다. 게임챔프라는 잡지도 그 때 알게 되었고요. 아들이 게임에 관심이 있어하고 만화를 좋아한다는걸 알고는 있었지만, 대학시험이 얼마남지 않았기 때문에 걱정을 많이 했었다고 합니다. 이제 직접 찾아와서 눈으로 보고 말을 들어보니 아들이 좋아하는 게임 분야가 유망산업이라는걸 알 수 있었다고 합니다. 그해 12월 31일 정균채 애독자는 광주 조선대학교 기계공학과에 합격을 했습니다.

각설하고 게임챔프 애독자가 보내온 80장의 만화를 잘아시다시피 게임공략에도 부족한 지면에 한꺼번에 실을 수는 없고, 조금씩 연재를 하기전에 애독자 여러분의 의견을 먼저 묻고 싶습니다. 수준높은 챔프독자들의 정확한 판단을 위해 이번달에는 이 만화중 일부를 게재합니다. 이 만화를 보시고 다음달부터 연재를 해달라고 애독자 여러분이 원하시면 연재를 하고, 그렇지 않으면 게임챔프의 소중한 자료로서만 간직됩니다.

애독자 카드 '게임챔프에 새롭게 신설했으면 하는 난'의 여백에 의견을 적어주시기 바랍니다.

잠깐만

〈39페이지 정답〉

만든이 – 정균채

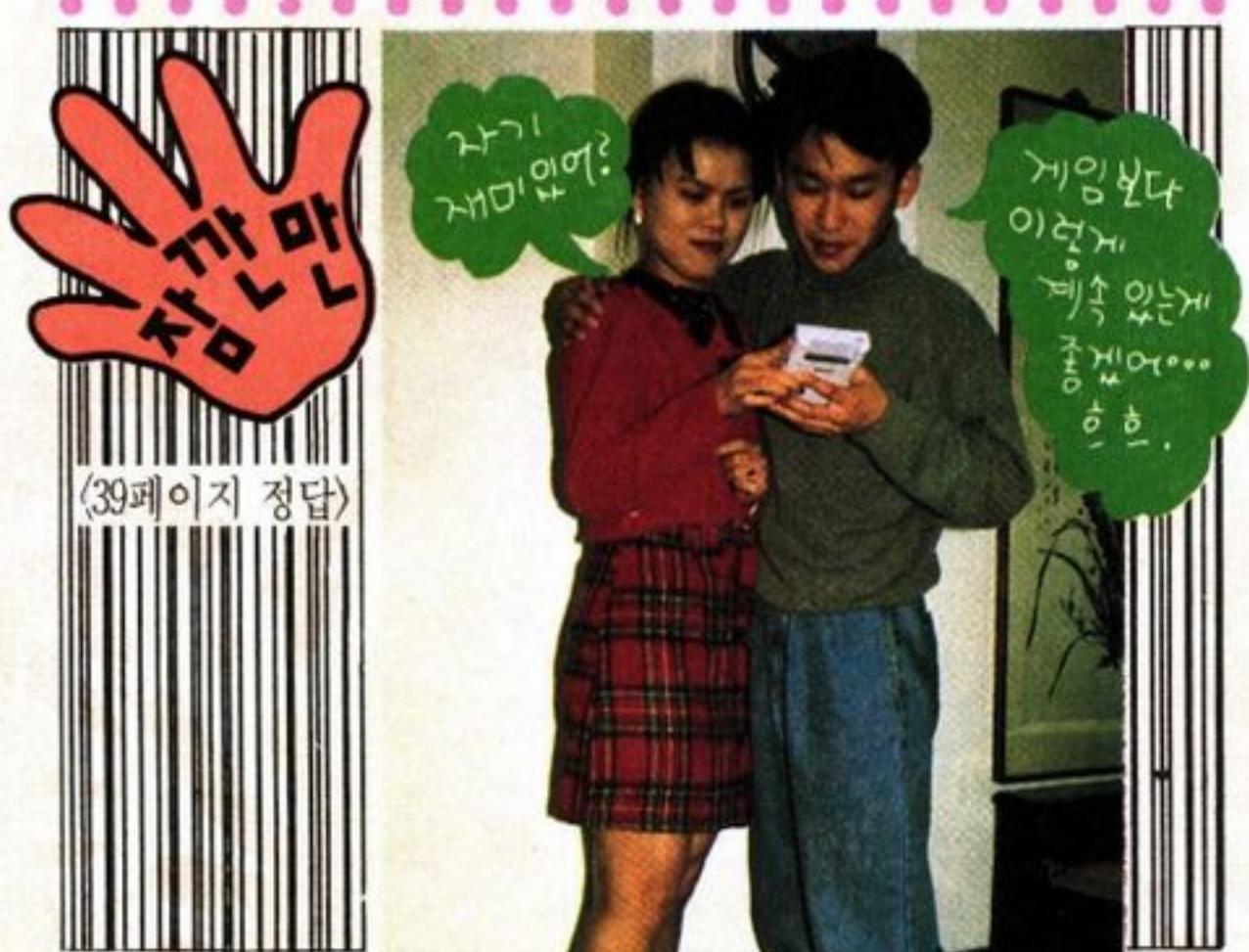
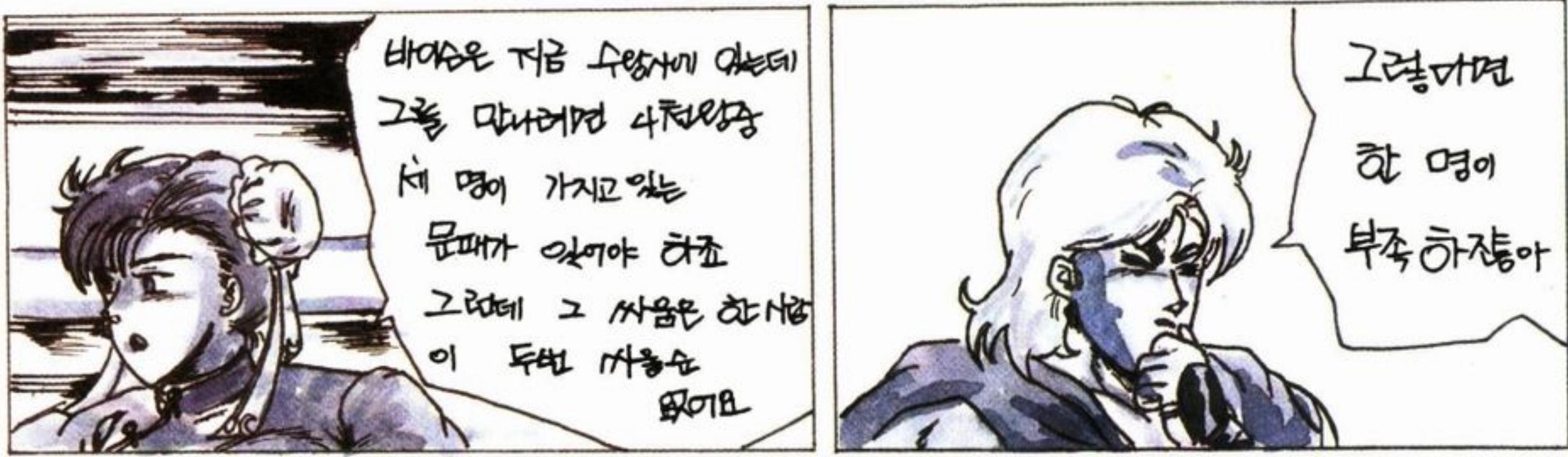
– 본문 내용 중에서 –

바이슨은 지금 수왕사에 있는데 그를 만나려면 사천왕중 세 명이 가지고 있는 문패가 있어야 하죠 그런데 그 싸움은 한 사람이 두번 싸울순 없어요

그렇다면 한 명이 부족하잖아

한 명 쯤이야 찾으면 되지

그럼 지금 출발하는게 어때요?

좋아
출발 하자!

이리하여 류 일행의 모험이 시작된다
일행은 브라질로 향한다
U.S.A
BRAZIL
위이이잉

브라질의 방방곡곡을 헤매인 후에

앗

아저씨 저 사람은 누구죠?
저 사람 말이요? 이름은 브랑가라 하는데 밀림에서 혼자 커서 말은 못해도 힘이 세서 호랑이도 맨손으로 해치우는 사람이요.
흐흐흐흐 아이 힘들어

류 드디어 찾은 것 같다

음 그렇다면 말이나 걸어보자

저 브랑가

캬오

헉! 인상한번 고약하다

류가 자초지종을 말하고
같이 가 주시겠습니까

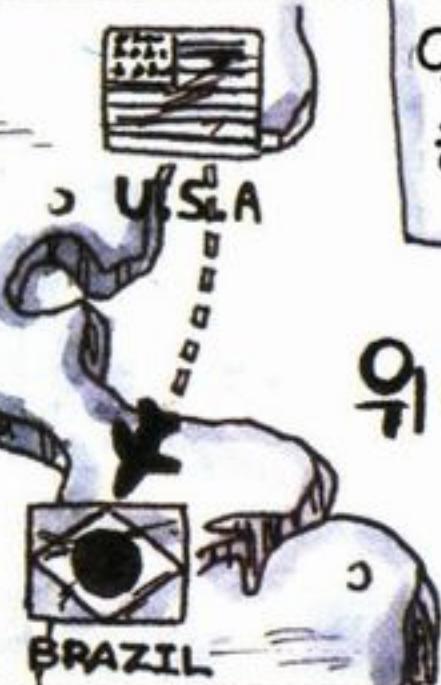
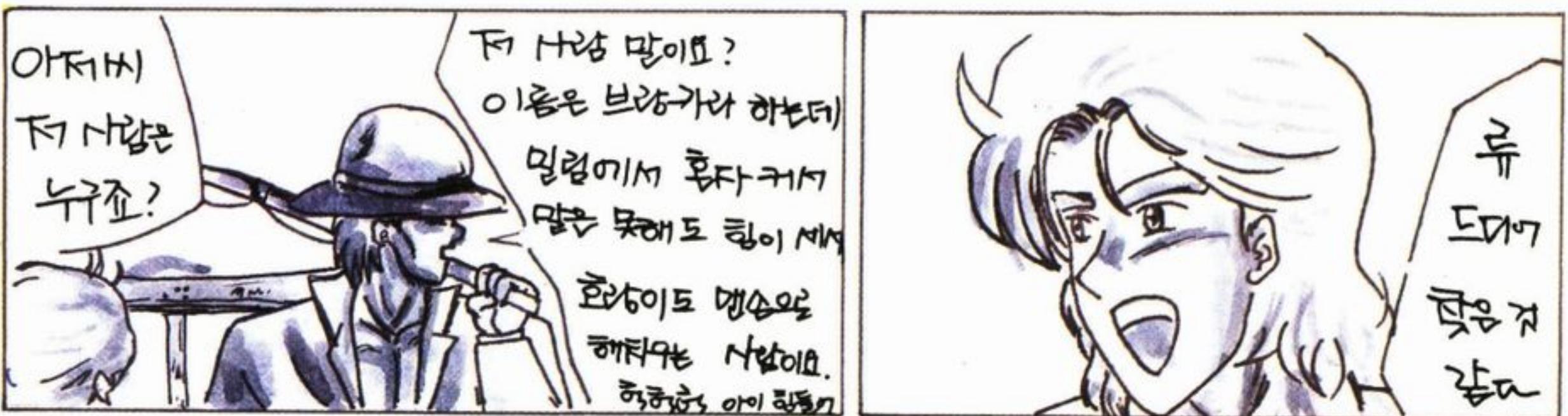
브랑가는 한참을 생각하다가 마침내

한 마디의 대답을 한다
안녕하세요 브랑카 입니다

당신들을 도와줄테니 우리 엄마를 꼭 찾아주세요

네 꼭 찾아 드리죠

자 빨리 출발하자

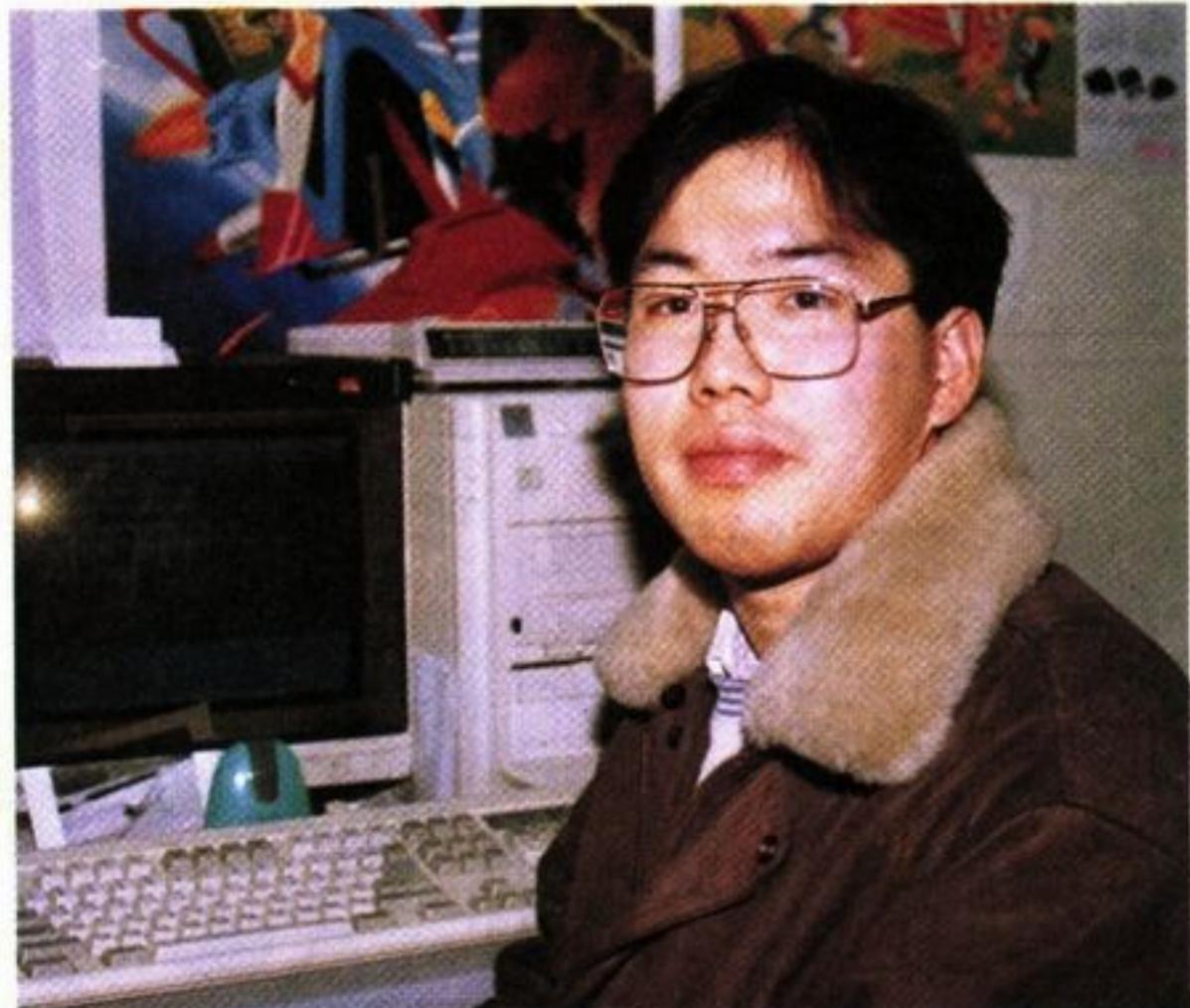
류 일행은 공항에 도착한다
BRAZI

한국의 게임 클럽탐구

1993년이 되었다. 1988년에 서비스 개시된 국내 최대의 BBS, 케텔(현재의 하이텔)을 시작으로 국내에는 많은 BBS들이 개설되고 사라져 갔다. 그중에는 게임에 관련된 BBS들도 상당수 포함되어 있다. 국내 최대 규모인 하이텔안의 게임 관련 클럽을 중심으로 독자들에게 간략히 소개하고자 한다.

케텔 초기부터 게임 클럽은 존재했다

케텔이 개설될때는 1988년경으로 당시 국내 게임기 시장은 지금에 비해 보잘것없는 수준이었으나 새로이 교육용으로 채택된 IBM PC 16BIT 호환 기종이 정부 차원에서 널리 보급 되면서 16비트 게임은 여러 청소년층에 빼놓을수 없는 놀이 문화로 자리 잡게 되었다. 그런 배경 속에서 개설된 케텔안에도 역시 많은 회원들이 게임 매니아들 이어서 하나, 둘 클럽을 형성, 케텔안의 또하나 그룹을 형성하게 되었고 그것들중 가장 규모가 컸고 지금까지도 하이텔 최대의 게임 동호회로 군림하는 개오동부터 알아보자

개오동의 역사와 활동

개오동은 케텔 개설 얼마후 1대 시솝 권현석(hykwon1)씨가 카피 모임을 결성한것에서 시작된다. (시솝이라는것은 어떤 동호회의 모든 업무를 관리하며 동시에 동호회를 대표하는 사람을 말한다) 마침 당시에는 케텔 신규 동호회 개설시기였기 때문에 케텔 최초의 게임 동호회로서 그 첫발을 내딛게 된다. 그러나 임원중 일부가 카피 규정을 문란하게 한 이유로 동호회 전체의 기강이 흐려져 규정을 대폭 개정 했다. 민주적인 공개 투표로 2대 시솝 이태용씨가 개오동을 이끌어 이때부터 정찰제 카피를 실시하면서 구체적인 게임 정보를 주고받는 등 본격적인 게임 동호회로서의 활동이 시작된다. 3, 4, 5, 6대 시솝을 거치면서 개오동은 지속적으로 발전해왔고 도중 하이텔의 유료화, 한국 pc통신 사용자를 무시한 부당한 처사등에 대해 전회원 모두가 한마음 한뜻이 되어 코텔 동호회 협의회에 같이 동참, 서명운동 및 촛불시위 등으로 사용자의 의견을 한국 PC통신에 알리기도 하여 사용자의 단합을 보이는데 일익을 담당하였다. 현재 개오동은 총회원수 7,000여명의 하이텔 최대 동호회로 자리 잡고 있으면서 주로 게임에 관한 단체 활동을 하고 있다. 폭스 레인저의 제작자인 남상규씨 및 국산 게임 관련 업체 미리내등의 제작진을 강사로 한 게임 제작 세미나를 개최 하는 등 그 활동은 구체적으로 전개되고 있으며 실제로 국내 IBM PC 게임 분야에 공헌 하는바가 크다. 회원 가입은 여느 동호회와 마찬 가지로 온라인상에서 하고 있으며 동호회 초기의 정액제는 폐지되어 있는 상태로 하이텔 회원이라면 누구든지 가입하여 자유롭게 게임을 받을수 있게 하고 있다.

개오동 대표 시삽 이준문씨

개오동 대표 시삽의 프로필
성명 : 이준문
나이 : 22세
직업 : 대학교 재학중
연락처 : 452-4908(자택)

MSX의 천국

1990년 제1대 시솝인 황병식씨를 중심으로 대우 MSX의 사용자를 규합해서 만든것이 MSX의 천국 동호회이다. MSX를 전문으로 하는 동호회로 출발했지만 케텔 최초의 게임기 게시판인 메가 드라이브란을 만들어 케텔안에 지금의 게임기 클럽들의 원조라고도 할수 있다. 당시는 게시판 관리자 이우진씨를 중심으로 40여명의 사용자뿐이었으나 얼마후 다른 게임기 사용자들도 게시판에 들어오기 시작하면서 사용자가 폭주, 관리자를 서원회씨로 교체

개오동 (KGA)
어서 오십시요. 개오동(Hi-TEL 오락 동호회)에 오심을 환영합니다.
감초 메뉴 : 게임 광장

1. 알리는 글(공지사항) : 9. 아케이드
2. 시삽 수신 편지 : 10. 어드벤쳐
3. 회원 관리 및 가입신청 하는 곳 : 11. 롤플레잉
4. 이야기 방 : 12. 시뮬레이션
5. 자료실 : 13. SEGA CLUB
6. 자료실 게시판 : 8. 메뉴얼, 팁 & 암호

게임을 만들어 봅시다 19. 게임 제작 강좌 & 테크닉
7. 게임 제작 토론실

14. 토론의 광장 : 15. 신종 게임의 소개
○. 집중토론—LucasArts Games : 16. 게임 사전
○. 게임분석—국산 스트리트 파이터 2 :
위저드리 7 : 18. 우리들의 이야기

이우진(stonepc)님은 정회원 입니다.
번호/명령(H, P, T, GO, HI, Z, X)

개오동의 메뉴화면

하면서 모든 게임기를 통합한 게임기들의 천국 이라는 게시판으로 명명, 본격적인 게임기 게시판으로 자리 잡았다. 그러나 기종을 종합해서 만든데에 대해 기종별 사용자간에 마찰이 끊이지 않아 결국 수퍼 패미컴 클럽을 선두로 각 기종별로 따로이 클럽을 형성하게 되었고 현재는 사용자가 현저히 줄어든 상태의 종합 게시판으로 남아 있다.

세가 클럽

세가 클럽의 원조는 MSX천국 동호회의 메가 드라이브란으로 회장도 당시 관리자였던 이우진씨가 맡고 있다. 원조를 계승한다는 의식 아래 세가 계열의 게임기를 종합적으로 다루고 있으며 공동 구매를 기획하여 현재까지 다수의 게임 소프트를 저가에 회원들에게 공급하고 있으며 공동 구매에 관하여는 하이텔 3개 클럽 가운데 가장 많은 실적을 올리고 있다. 총회원수는 100명으로 약간의 게시판 규율만 지키면 누구든지 회원으로 활동 할수 있도록 하고있다. 게임 챔프에 정기적으로 기사 협력을 하고 있으며, 1월 10일에는 신년회 개최를 통해 소닉 2 타임어택 경진 대회를 실시하는 등 주로 회원간의 단합을 우선한 여러가지 활동을 하고있다. 특히 이번의 타임어택 경진 대회에서는 1스테이지를 대상으로 28초의 신기록이 나와 소닉의 스피드를 다시 한번 입증했다.

세가 클럽 회장 프로필
성명 : 이우진
나이 : 19세
직업 : 게임 챔프 기자
연락처 : 714-7187(근무처)

수퍼 패미컴 클럽

게임기들의 천국 게시판에서 최초로 분리되어 생긴 클럽으로 3개 클럽중 가장 많은 회원을 확보하고 있다. 클럽의 주력 사업으로 UFO보급에 힘쓰고 있으며 현재는 상당수 보급되어 수퍼패미컴 단독 보유 유저들의 항의도 일고 있는 실정이다. 게시판의 규제를 세가 클럽보다 완화하여 운영하고 있으며 단순히 게임만을 위한 활동이 아닌 여러 모임을 통해 회원간의 친목을 도모하고 있다. 또한 대작 게임이 나오면 그 게임에 관한 토론모임을 가지기도 하는데, 얼마전 화이널 환타지 5 토론모임은 대표적인 예라고 할수 있다. 최근에는 회원의 급증으로 준회원제를 도입하여 일주일에 한번씩 정회원으로 회원번호를 받게 된다.

수퍼 패미컴 클럽 회장 프로필
성명 : 최연규
나이 : 20세
직업 : 대학교 재학중
연락처 : 245-6211(자택)

엔진 클럽

엔진 클럽은 3개 클럽중 가장 늦게 결성되어 타클럽에 비해 회원수도 적고 클럽 임원 체계도 아직 안잡혀 있다. 규모는 작지만 회원들이 클럽을 훌륭히 성장 시키겠다는 일념으로 활동해준 덕분에 게시판에는 많은 정보들이 올라오고 있다. 주로 듀오에 관하여 다루고 있으며, 일본의 게임 정보 잡지를 신속하게 입수하여 양질의 정보를 회원들에게 제공하고 있어 회원들에게 많은 편의를 제공하고 있다. 활동 시작의 단계를 벗어나 새해부터는 하이텔 전체 엔진 유저들을 모아 클럽을 확장해 나가겠다는 포부를 밝히고 있어 주목 되고 있다.

시뮬레이션 동호회

시뮬레이션 동호회는 90년 8월에 개설된 시뮬레이션 전문 동호회로 원래는 IBM 호환 시뮬레이션 게임을 주력으로 해왔으나 최근들어 IBM 호환 기종이 아니더라도 시뮬레이션 게임이면 뭐든지 다룬다는 방침을 세우고 게임기 시뮬레이션 게임도 다루고 있다. 회원수는 5,000여명으로 가입에 특별한 제한없이 많은 시뮬레이션 게임 매니아들에게 문을 열어 놓고 있다.

시뮬레이션 동호회 대표 시삽 프로필
성명 : 신희상
나이 : 16세
직업 : 수도 공업 고등학교 재학중
연락처 : 594-9917(자택)

나도 한마디

나도 한마디란은 하이텔 고정 게시판으로 회원들이 정기적으로 주제를 정해 토론을 하는 곳이다. 최근들어 가정용 게임기가 보편화 되면서 게임기에 관한 주제도 많이 올라오고 있어 게임 매니아들의 토론의 장으로 자리잡아 가고 있다. 주제도 다양해서 스트리트 화이터 2의 기술을 주고받는 보편적인 주제에서부터 일본게임의 문제점을 지적하는 심층도 있는 주제까지 폭넓게 다루고 있다. 현재는 주로 게임기 제작 동호회 개설에 관한 주제를 가지고 토론을 하고 있다.

게임기 동호회 추진 위원회

전부터 하이텔내의 게임기 유저들에 의하여 게임기 전문 동호회를 만들고자 하는 움직임은 있었으나 당시는 구체적이지 못하여 무산되고 말았다. 그러던 중 3개 클럽 회장들을 중심으로 구체적인 준비를 하게된것이 현재의 게동추진위(게임기 동호회 추진 위원회)이다. 게동 추진위는 임시시삽 조영기씨를중심으로 3개 클럽 회장들의 적극적인 활동으로 맺어진 위원회로 각 동호회에 지지서를 호소하는 등 구체적인 활동을 하면서 국내 최초의 게임기 전문 동호회 개설에 모든 노력을 다하고 있다.

챔프게시판

게임챔프 「제2기 챔프클럽」 회원명단 발표

앙케이트 당첨자 발표 4월호에

* 지난 2월호에 실시한 데이타크 시스템 타기 앙케이트에 독자들의 많은 관심이 있었습니다. 챔프를 아끼는 독자 여러분들의 애정 진심으로 감사드리며 당첨자발표는 4월호에 수록됩니다.

시나리오 공모전 발표 4월호에

* 창간 기념사업으로 실시한 게임 시나리오 공모전에 게임 한국을 만들어 보겠다는 의지를 가진 분들의 뛰어난 작품들이 본사로 답지했습니다.

원고 마감이 1월 20일까지였으나 많은 참가자들의 요청에 따라 10일간 기간을 연장 1월 30일 까지 도착 작품에 한해 심사에 포함시켰음을 알려드립니다. 아울러 뛰어난 작품들이 많이 답지한 관계로 좀더 정밀한 심사를 하기위해 심사기간을 연장함에 따라 발표를 4월호로 부득이 연기합니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

공지사항

* 지난호에 많은 독자들이 엔화표시 가격을 원화로 환산 명기해 달라는 요청이 있었으나 그렇게 할 경우 엔화는 매일 가격이 변동되므로 독자들의 책구입시점에서 본지가 표기한 원화가격과는 많은 차이가 발생하게 되므로 게임매장들과 팩 구입독자들과의 분쟁의 소지가 있습니다. 또 게임매장은 일본에서 팩구입시 운송료 등이 들어가기 때문에 지역에 따라 국내 판매가격이 다르므로 본사는 부득이 엔화 표시밖에 할수 없었음을 알려드립니다.

* 본지 책 중간 부분이 뜯어지는 것을 보완키위해 본지는 이번호부터 철심을 3개 박았음을 알려드립니다. 챔프는 항상 독자들의 의견을 수렴, 수시로 반영하려고 노력하는 잡지가 되겠습니다.

*『게임챔프』에 하시고 싶은 말씀이 있으시면 애독자엽서의 「이번호를 보고 하고 싶은 말」난 또는 별도 우편으로 「독자 소리 담당자 앞」이라 명기해 이용하시기 바랍니다.

* 각종 본지 코너를 통하여 챔프점수를 받으신 분들은 점수를 보내드리는 것이 아니라 본지 독자관리 컴퓨터에 자동 입력되므로 필요하실때 요청하면 자동 사용하실수 있습니다. 착오 없으시기 바랍니다.

* 지난호 부록 71쪽 명단은 12월 1일~4일까지 행운잔치 응모티켓 도착분 엽서를 별도 보관, 이분들을 위해 빼놓았던 상품을 추첨해 드린 것입니다. 양지바랍니다. 아울러 상품은 발표후 1달이내로 찾아가지 않으면 임의처리되오니 이점 역시 양지바랍니다.

여러분의 뜨거운 성원에 의해 『게임챔프』가 벌써 4개월이 되었습니다. 창간호에 이어 계속 뜨거운 성원과 박수를 보내주신 독자 여러분에게 감사를 드리며 『게임챔프』와 1년동안 같이할 제2기 챔프클럽 회원 명단을 발표합니다. 앞으로도 『게임챔프』는 더욱 알차고 새로운 정보를 여러분에게 보내드릴 것을 약속합니다.

제 2기 게임공략 필자 회원

정기영
박시진
신동일
심창섭
안민수
이상 5명

제 2기 마리오클럽 회원

박준모 −1
박형민 685−13
황의석 도맨션
이상운 28/5 18
김수철 263−40
문승배 아파트
조용호 한양 아
한금석 128−2
최석민 610/46
조병호 81−43

박경득 타이츠

정무식(丁武植)군− 본지 기자실수로 주소를 분실했습니다. 죄송합니다. 정무식군은 즉시 게임챔프로 전화 주시기 바랍니다.

제 2기 명예기자 클럽 회원

송경환 아파트
백용현 광장 아
장정덕
정주영 동 아파
한규범 광장 아
성채원 69/301
유장산 트 202/
문유암 279−18
이상돈 530−6
임관우 160−29
이동욱 번지 영
김치선 대 아파
백순철 아파트
심윤진

875번지

서윤기

401-2

박상진

240-10

유승민

대봉삼익

이상 17명

제 2기 틴틴 갤러리 회원

김탄영

문 5리 6

이인회

파트 10

신순욱

272동 1

김영구

공 아파

성남규

1587-2

오태민

허재우

45/3 36

윤건영

대아트빌

정욱록

시영 아

김영진

21통 2

김성준

영 아파

권미진

673-13

이정환

해맞이

하지원

신 아파

차준호

림픽 아

이상 15명

★각 회원의 의무사항★

♥공략필자

▶매달 정해진 분석을 합니다.

▶공략필자 회원 정기모임 또는 행사시 반드시 참석하여야 합니다. (참석하지 못할 경우 전화연락)

♥마리오 회원

▶매달 선정 게임에 대한 정확한 평가를 해주셔야 합니다. (선정 게임에 대한 질문은 앙케이트 질문서 또는 전화로 문의합니다)

▶마리오 회원 정기모임 또는 행사시 반드시 참석하여야 합니다. (참석하지 못할 경우 전화연락)

♥명예기자 회원

▶두 달에 1건 이상의 지역의 게임관련 소식을 보내주셔야 합니다.

▶명예기자 회원 정기모임 또는 행사시 반드시 참석하여야 합니다. (참석하지 못할 경우 전화연락)

♥틴틴 갤러리 회원

▶두 달에 1편 이상의 작품을 게임챔프 편집국에 보내주셔야 합니다.

▶틴틴 갤러리 회원 정기모임 또는 행사시 반드시 참석하여야 합니다. (참석하지 못할 경우 전화연락)

■이상 제 2기 챔프클럽 회원은 서울일 경우는 본사에 직접오셔서 챔프 카드를 받아가시고, 지방인 경우는 우송해 드립니다.

『게임챔프』를 정기 구독하신 분들에게 감사를 드립니다. 창간 기념 정기구독자 특전1은 2월 28일까지 마감을 하려고 합니다. 특전1을 받고 싶은 분은 이번달 28일까지 정기구독을 빨리 신청해 주십시오. 아울러 정기구독자 여러분에게는 챔프점수 1,000점을 드리며 그 점수는 보내드리는 것이아니라 저회 정기구독 관리 프로그램에 기록되어 있으므로 필요할 때 사용을 하시기 바랍니다.

정기 구독자 특전1 당첨자 발표

★11월 1일 - 11월 30일 까지 정기구독 신청한 분★

전동일

230-8호

이상연

265-32

김형석

124-21

『게임챔프』 독자들과 『게임챔프』의 발전을 위하여 여러 업체에서 고정적으로 상품을 협찬키로 해왔습니다. 『게임챔프』 3월호 편집후에 이러한 소식이 전달되었기에 부득이 게시판난에 상품협찬사를 밝히게 되었습니다. 다음달부터는 각 퀴즈 코너별로 협찬사와 퀴즈 상품을 밝히도록 하겠습니다.

본지 독자들을 위하여 매달 상품을 협찬키로 한 협찬사는 다음과 같습니다.

다크호스 : 치키치키 보이스 (704-2255)

게임 라인 : 소닉2(713-7033)

팩랜드 : 썬더포스4 (704-3273)

수인상사 : 수퍼 마리오 월드 (271-0807)

하이콤 : 13가지 수퍼게임 (795-5765)

게임 동산 : 로맨싱 사가 (263-0649)

게임 왕국 : 킥오프 (703-6315)

수퍼 게임 : 램파트(713-4374)

게임 터미널 : 열전대일 (711-6993)

아케이드

골든액스 Ⅱ

상상의 동물들이 펼치는 액션

●아케이드 ●세가

「게임챔프」 독자여러분! 그간 몸 건강히 잘있었는지 궁금하네요? 나는 변함없이 잘 있는데 지난번 게임을 너무 무리하게 해서 몸이 조금은 피곤한 상태에 놓여있어요!

그러나 이런 재미있는 게임을 발견한 이상 집에 틀어박혀서 잠만 자고 있을 수는 없지 않겠어요? 이 '골든액스2'는 화려한 그래픽으로 검과 마법의 세계를 만들어 놓았고 연출의 박진감이 우리를 시종 흥미진진한 세계로 이끌고 있어요.

그렇다면 게임기가 부서지더라도 즐길 수밖에 없지요. 누구나 이 게임을 하지 않고 게임의 환타지를 말하지 마세요!!

첫번째 스테이지에서의 중보스

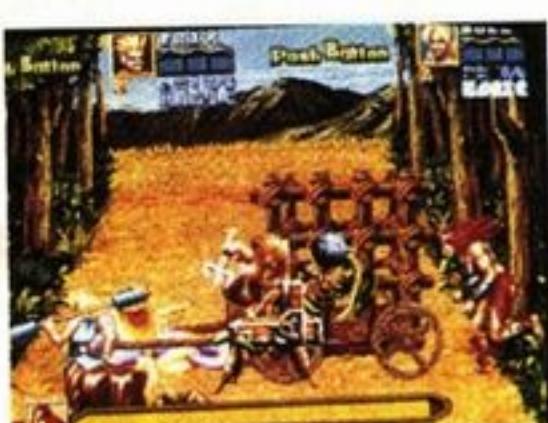
이것이 모험의 무대가 되는 세계지도이다

지금 드라의 모습이 보이는구나!

캐릭터는 누구를 선택할 것인가?

이 게임에서는 개성적인 4인의 캐릭터(스텐 브레이드, 드라, 리틀 트릭스, 고아)중 자기의 캐릭터를 선택한다. 우선 어느 캐릭터를 선택해도 게임 클리어는 가능하지만 이번에는 드라 및 트릭스를 사용했다.

드라는 에너지 소비가 적고 트릭스는 체력을 회복할 수 있기 때문에 유리한 면이 있다.

그러나 다른 캐릭터도 점프어택과 대쉬어택 등을 마스터하면 클리어하는데 전혀 상관이 없다. 그다지 난이도는 높지 않으므로 누구든지 쉽게 즐길 수있을 것이다.

포로가 된 마을사람들을 구조하는 '트릭스'. 쇠사슬로 마을사람들을 묶다니…

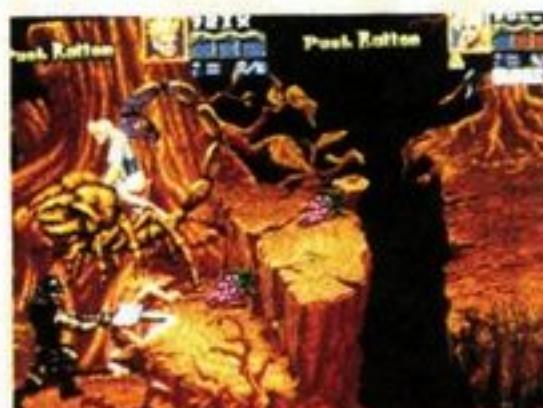
이것만 익힌다면 무서울게 없다

우선 쟈코부터 해치운다. 그들중에서 가장 애먹는 존재는 스켈튼이다. 그외에는 대쉬어택으로도 가능하지만 점프어택(2회 정도)의 연타가 가장 효과가 크다.

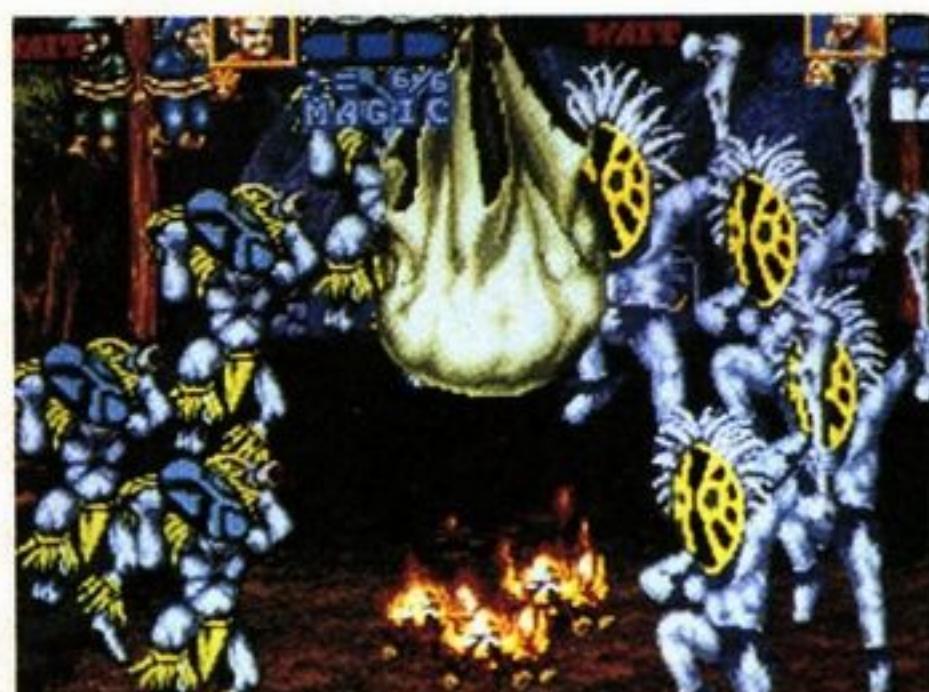
또한 '스켈튼'은 주인공의 공격을 방패로 막기도 하므로 대쉬기술 등으로 방어하는 위쪽에서 공격해 체력을 소비시켜 버리자.

다음은 보스캐릭터이다. 이 캐릭터들은 무기를 이용하고 있는데 대쉬기술을 먹이면서 진행해 나가야 한다. 또 약한 상대라면 점프어택 연속기로 기절시킬 수도 있다.

혈육에 굶주린 모험자들

운명의 갈림길이 되는 것인가?

뒷쪽에 있는 캐릭터는 무슨 캐릭터인가?

각각 상(上)루트, 하(下)루트가 있지만, 편집부가 권장하는 루트는 첫번째 ↓하, 두번째 ↓상의 루트이다.

그리고 루트를 선택할 때는 팻말을 보고 자기 취향에 맞추어 선택한다.

괴상한 원주민에게 잡힌 2인. 여자, 먹는다! 개구장이, 크로스! 라고 울부짖는다

수인백태(水人百態)

갈 수가 있다. 필살기를 사용하는 방법도 있다. 그러나 체력을 소비하게 되므로 음식이 있을 때에 사용할 것!('트릭스' 이외에는 힘들걸!)

게임을 100배 즐기는 법

이제 마지막까지 얼마 남지 않아 이 게임의 매력을 충분히 맛보게 하는 요인을 알았을 것이다. 우선 이 게임의 재미라고 한다면 캐릭터(아군, 적을 불문하고)의 동작이 너무 생생한 것이다. 그리고 너무 세세할 정도의 연출효과, 앞으로는 "이 이상의 게임은 존재하지 않는다"라고 할 정도이다.

남은 것은 여러분들의 손으로 '디스아더'를 무찌르는 일만 남았다. 아무쪼록 건투를 빌겠다!

자, 처음부터 착실히 전진해볼까!

우선은 이곳에서 조작 감각을 익히라는 배려인지 등장하는 적 캐릭터도 적다. 탈것과 비행도구도 구비되어 있어 우선 쟈코를 무찌르면서 전진하면(당연히 마을사람들을 구하면서)탈것에 탄 적들이 몰려온다. 정면으로 전진하면 불 때문에 재가되어 버리므로 점프어택으로 적을 탈것에서 떨어뜨려 버리자.

화이팅 챔프 독자 여러분!

이 보스는 처음부터 어두워서 보이지 않는다. 암흑의 마왕임에 틀림없다

캐릭터가 전진을 하는 곳은 '디스아더'가 살고있는 성이다

로프를 타고 이동하여 킥을 먹인다!! 이런 세세한 액션까지 있다니…

불에 타는 '트릭스'. 윗쪽에 있는 주머니와 동료가 불에 타고있는 것조차 느끼지 못하는 '드라'. 도대체 무슨 생각을…

끔찍한 화염 속에는 도대체 무엇이?

그리고 탈것으로 전진한다. 다가오는 적을 계속 없애자!!

여자보스는 투석기를 가지고 탈것에 타서 전진하면 쉽게 이길 수있다. 돌멩이 3개로 어지럽게 만든 다음, 점프어택으로 연속기술을 구사한다. 이것을 2회연속 반복하면 그대로 OK.

보스는 '슈퍼 퀴스코피온'(가명)를 타고 있으면 쉽게 게락에 빠뜨릴 수가 있다. 타고 있지 않을 때에는 일부러 대쉬를 해서 등뒤를 공격하자!!

쉬운 난이도는 방심하지 말자!

이 장소에서는 활과 화살을 소지한 적이 등장한다. 반드시 주위에 있는 장애물을 치워놓는 것을 잊지말아야 한다. 또 비행도구로 적이 마구 공격해오므로 (활과 화살과는 다르다)주의가 필요하다.

보스 캐릭터도 아직 이 장소에서는 공격이 먹히지 않으므로 점프어택이 쉽게 먹혀들어

'드라'의 일격을 몸을 움크려 피하는 '트릭스'

아니? 트릭스가 2개로 변하다니! 그들은 그 후 저 세계로 여행길을 떠났다.

아랑전설2

확실한 스페셜 게임임을 자부한다!!

● 아케이드 ● SNK사 ● 액션 ● 발매일, 가격 미정

100메가 게임 아랑전설 2 드디어 등장!

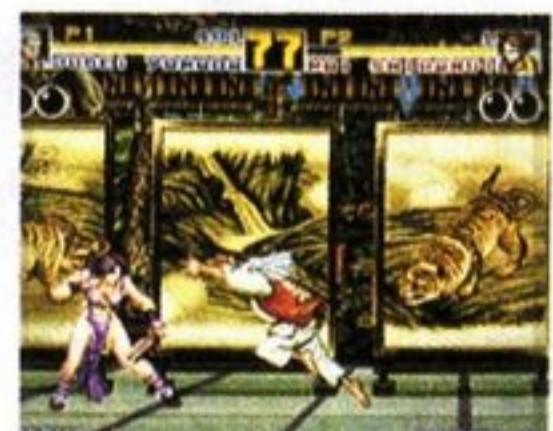
그로부터 1년. 어느날 전설의 남자들이 돌아왔다

사우스 타운을 지배하는 남자, '키스하워드'. 그에게 들려오는 무술격투 대회 『킹. 오브. 화이터즈』는 표면상으로 최강의 격투 무술가를 결정하는 대회지만 사실은 그의 세력를 넓히기 위한 속임수였다.
대회는 '키즈'가 쓴 시나리오대로 진행되는데 옛날 그의 독 이빨에 걸린 격투가 '조브 보가드'의 아들들이 출현함으로써 그는 이 세상을 떠나게 되었다.

그로부터 1년이 지나 테리, 앤디, 조는 각기 제 갈길을 결정하고 수행의 길에 몰두하고 있을 때 그들 모두에게 1통의 편지가 날아왔다. 그 편지의 내용은 『키즈. 오브. 화이터즈』의 초대장이었다. '키즈'가 이 세상을 떠난 지금 과연 누가 이들에게 편지를 보냈단 말인가? 각자 다른 상상을 가지고 이들 격투가들은 지금 무술여행을 떠난다.

새로운 조작형태! 더욱 뜨거워진 대전!!

전작과는 조작형태가 다른 아랑전설 2는 플레이어가 사용하는 캐릭터도 전작의 3인에서 8인으로 증가하고, 더욱 특이한 것은 같은 캐릭터의 대결도 가능하다는 것이다. 조작형태도 전혀 새롭다.

그래픽, 조작방법 모두가 전작보다 파워 업된 상태!

아랑전설 2에서는 여성 캐릭터도 등장한다

『아랑전설 2』는 이것이 다르다!!

● 같은 캐릭터끼리의 대전이 가능

『아랑 2』에서는 같은 캐릭터의 대전이 가능하게 되었다. 이것으로 친구와 놀 경우에도 같은 캐릭터를 가지려고 싸우는 일은 없어지게 되었다. 그러나 1플레이로 선택한 경우는 자신이 선택한 캐릭터와도 싸워야 한다.

● 기술이 변했다

『아랑 2』에서는 기술이 강약으로 되어있다. 펀치의 강약이 A와 Ⓒ, 킥의 강약이 Ⓑ와 D로 각각 지원된다. 또 필살기도 강약이 있다. 필살기는 전작과 비교해 사용하기가 훨씬 쉽게 되었다. 내 던지기는 기본적으로 Ⓒ버튼.

● 라인의 이동이 변했다

『아랑전설』의 특징인 앞과 뒤 2라인의 움직임도 대폭으로 변경이 되었다. 『아랑 2』에서는 플레이어가 2개의 라인을 임의로 이동할 수 있게되고 더우기 라인을 넘어 공격도 할 수 있게 되었다. 잘 사용하면 편리하다.

빅 베어 대(對)빅 베어의 대결. 거대한 몸집의 두 사나이 대결은 박진감이 넘친다

무(舞)와 무(舞)의 대결. 같은 캐릭터 의 구별은 색으로 하면 된다

전작의 기술도 모두 보강되었다

'조'의 "F님킥". 상대를 한방으로 날려보내는 공격이다(C버튼+D버튼)

라인의 이동도 플레이어의 임의로 가능(A버튼+B버튼). 이것으로 게임의 폭이 넓어졌다

알고 있으면 도움되는 필살기

테리 보가드

독자 여러분도 잘 알듯이『아랑전설』의 주인공이다. 전작에서는 아버지 '조 버건'의 원수, '키스 허워드'를 쓰러뜨렸다. 그는『킹. 오브. 화이터즈』가 끝난 후, 사우스 타운에 남아 스트리트화이터의 챔피언으로서 마을 사람의 사랑을 받고있다. 전형적으로 명랑한 미국인! 이번에는 미국 서부의 알바카키에서 등장하게 된다. 필살기는 "버너클", "라이징 테클", "크락슈트", "파워 웨이브" 등 4종류. 가장 기본적으로 사용하기 쉬운 캐릭터.

버너클

전작과 비교해 손상을 입히는 정도가 감소되었다

↓↙←+A나 C

라이징 테클

대공 공격으로 대단히 사용하기가 쉽다

↓로 저축해서 ↑+A나 C

클렉 슈트

사용하기가 쉽게 되었다

↓↙←←+B나 D

파워 웨이브

전작과 마찬가지로 강렬한 파워이다

↓↘→+A나 C

바스터 슬

테리의 던지는 기술. 입히는 손상도 크다

→+C

기술을 사용한 후 움직임이 둔하기 때문에 바로 공격 받기가 쉬워 많이 사용하는 것은 금물! 이 중에서 "파워 웨이브"와 "클렉슈트"가 가장 강력하다. 날라오는 적에게는 "라이징 테클"이 유효하다.

앤디 보가드

어려서부터 형, 테리를 능가하지 못했던 앤디는 단신으로 일본에 건너가 골법(骨法)을 수행한다. 전작에서 테리와 함께 키즈를 쓰러뜨린 앤디는 형과 헤어져 다시 수행의 길을 떠난다. 명랑한 테리와는 달리 욕심이 많은 청년. 이번에는 이탈리아의 베네치아에서 등장한다. 앤디의 비기는 "잠영권", "승룡권", "공파탄", "비상권"의 4종류. 이 캐릭터의 특징은 스피드가 빠른 편이다. 테리와 같이 사용하기가 편리한 캐릭터이다.

잠영권

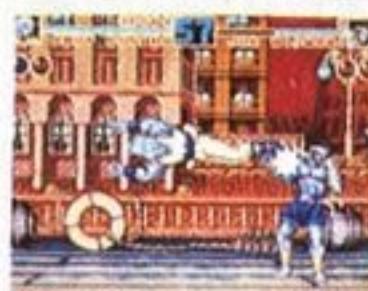
빠른 공격이지만 연타는 피해서 사용을 하는 것이 좋다

↙로 저축해서 →+A나 C

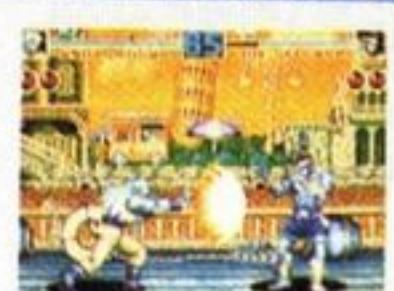
승룡권

입력도 변해 대공 공격으로 사용할 수 있다

↓ →+A나 C

공파탄

상대와의 거리를 생각해 강약을 나누어 사용하는 것이 좋다

↙로 저축해서 +B나 D

비상권

상대와의 거리를 계산해 사용을 하는것이 좋다

↓↙←+A나 C

안아서 던지기

상대를 공중으로 내 던진다

→+C

전작과 다른 것은 "잠영권"이다. 연발을 하면 상대방에게 공격을 당하기가 쉽게 된다. "승룡권"이 사용하기 쉽게 되었고, 입력을 잘 사용하면 약 펀치 "승룡권" 등을 연속으로 사용할 수 있게된다. "비상권", "공파권" 등은 강약을 잘 조정해 사용하는 것이 좋다.

조 히가시

어릴 때 타이에 건너가 본 고장 무에타이의 챔피언이 된 격투의 천재이다. 그는 무에타이의 챔피언에 만족하지 않고 여러명의 격투가가 나오는 『킹. 오브. 화이터즈』에 참가한다. 거기에서 우연히 만난 테리, 앤디와 뜨거운 우정을 나눈다.

이번에는 그의 제2 고향인 타이의 '초마니'에 돌아와 수행을 계속하고 있다. 필살기는 무에타이의 기본무술인 "슬랏슈 킥", "폭열권", "허리케인 어퍼", "타이거 킥"의 4종류. 플레이를 하면 할 수록 재미가 있는 캐릭터이다.

슬랏슈 킥

전작과 비교해 별로 달라진 것이 없구나!

↙로 저축해 ↗ + B나 D

폭열권

맞추기는 쉽게된 한편, 공격력이 줄었다

A나 C를 연타

타이거 킥

전작과 비교해 각도가 훨씬 커졌다

↓↘ → ↗ + B나 D

허리케인 어퍼

모션이 빠르게 되어 사용하기 쉽게 변화

← ↙ ↓ ↘ + A나 C

레귤러

조의 던지기

→ + C

전작에서는 옆으로 날라갔던 "타이거 킥"이 「아랑 2」에서는 수직에 가까운 각도로 날을 수 있는 것이 특징이다. "허리케인 어퍼"는 동작이 빠르고 사용하기도 쉬워졌다. "폭열권"은 위력은 떨어졌지만 쉽게 사용할 수 있게 되었다.

첸. 신잔

태극권의 실력자. 여기에 나오게 된 목적은 큰 돈을 벌기위해 나온 금욕주의자. 홍콩의 어버틴에 등장한다. 필살기는 발탄이 포물선을 그리면서 떨어지는 "기뇌포", 배를 크게 부풀려 상대를 밀어 찌그러뜨린 "대태극 배치기", 기를 진행방향의 역 방향으로 발사해 상대의 몸에 맞추는 "파암격"이 있다.

기뇌포

직선으로 날아가 포물선을 그리면서 떨어진다

↓↘ → + A나 C

대태극배치기

부풀린 배로 상대를 눌러 찌부러뜨리는 기술

↓로 저축해서 ↑ + A나 C

파암격

고속회전으로 상대에게 돌격한다

←로 저축해서 → B나 D

김 갑환

우리나라의 태권도를 사용한다. 태권도야말로 세계 최강이라고 믿고있고, 그 체면을 걸고 증명하려고 하는 정의의 사나이. 한국의 서울에 등장. 필살기는 대공공격의 "비연잠", 전진하면서 발로 공격을 하는 "반월잠", 공중에서 공격을 할 수 있는 "비상각"의 3종류. 누구보다 공격력이 뛰어난 캐릭터. 더욱 배경이 서울이라는 점이 너무 기분 좋다.

비연잠

대공기술. 어디선가 본듯한 느낌이 든다

↓로 저축을 해 ↑ + B나 D

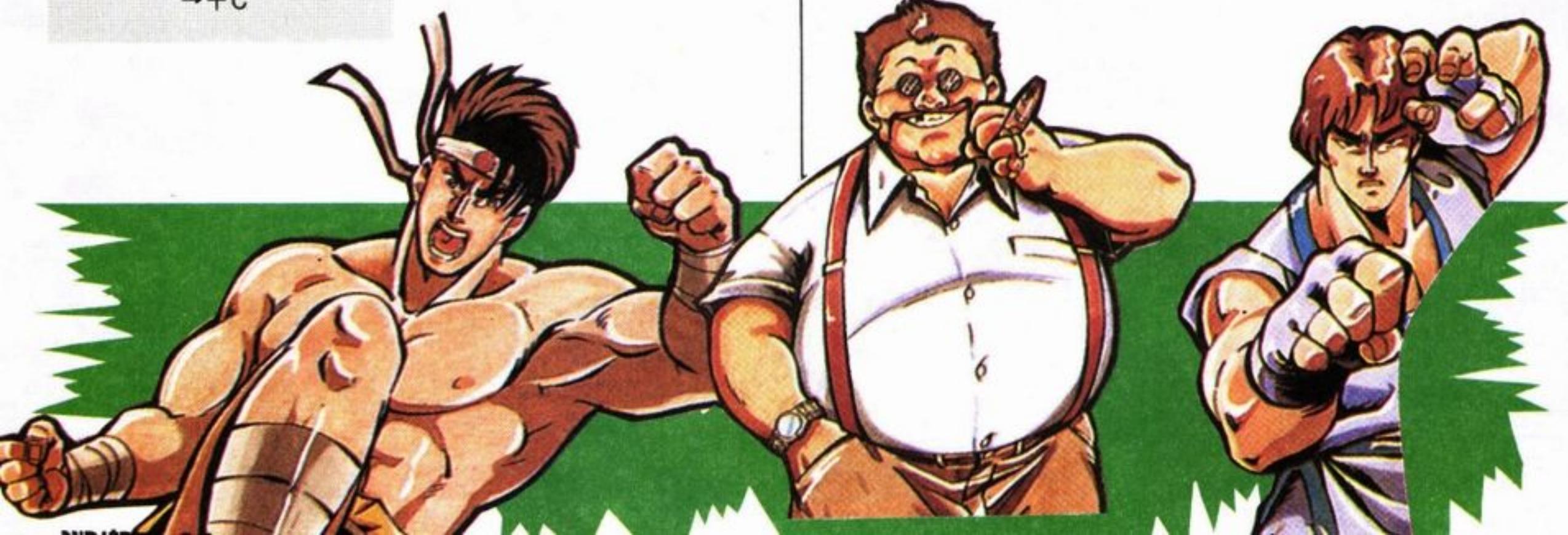
반월잠

달려가면서 공격하는 것으로 리치가 길다

↓↙ ← + B나 D

비상각

공중에서 낙하중 상대를 잡아 차는 기술

점프 중 ↓ + B나 D

알고 있으면 도움되는 필살기

빅 베어

프로레슬러인 그는 파워 위주의 공격을 한다. 어디에서 본듯한 캐릭터라고 생각하는 사람도 있을 것이다. 바로 그렇다. 이 캐릭터는 전작의 '키즈' 밑에서 극악무도한 행위를 서슴치 않았던 '라이덴'이다. 부모를 잃고 마음을 고쳐 이번에는 순수한 마음으로 세계 최강을 목표로 대회참가를 결심했다.

그는 오스트리아의 알프스에 등장한다. 필살기는 "자이안트 붐"과 "수퍼드롭 킥" 뿐이지만 가까운 거리에서 던지는 기술을 비롯 접근전의 종류가 많고 그 위력은 대단하다. 다이나믹한 것이 매력.

자이안트 붐

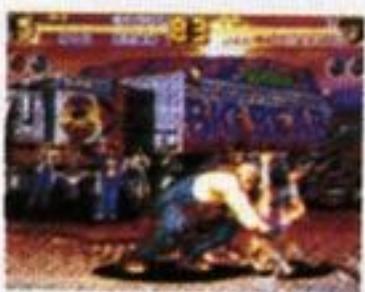
숄더어택. 큰 체격만큼 강력하다

→ 로 저축해서 →+A나 C

수퍼 드롭 킥

D버튼을 누르면서도 공격이 가능

D버튼을 10초 누르고 뗀다

파워 붐

던지는 기술의 일종. 프로레스링의 기술 중 하나

→+C

라이언트 드롭

이것도 박력이 넘치는 던지기 기술이다

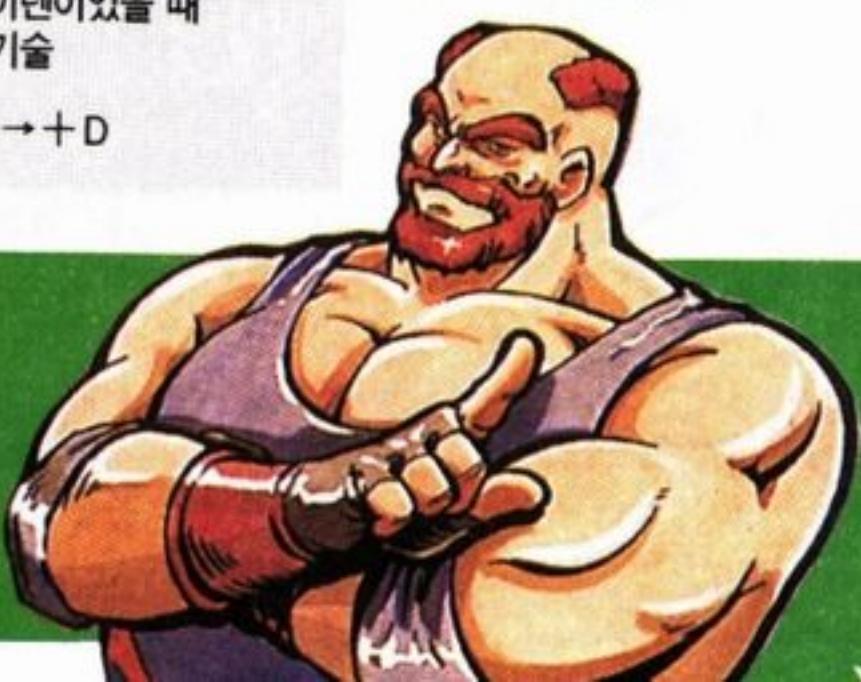
↘+C

목조르기

그가 라이덴이었을 때 사용한 기술

→+D

"수퍼 드롭 킥"은 약 10초간 버튼을 눌러야 한다. 누르고 있는 사이에 기본적인 기술을 사용할 수 있다. 필살기도 강력하지만, 근 거리에서의 던지기, 접근전의 기술도 힘이 있기 때문에 강력하다.

쥬베 야마타

옛날 전설적인 유도선수. 은퇴를 한 지금도 그 위력은 엄청나다. 그가 이번 대회에 참가하는 이유는 정확히 알 수는 없으나, 아마 여자에게 인기를 끌기 위해서 세계최강을 목표로 하고 있는 듯 싶다. 일본의 구마모토에 등장한다. 유도를 하는 선수이기 때문에 그 기술도 "대쉬 2단엎어치기", "크게잡아 떨어뜨리기", "센베손등검으로 치기" 등 3종류. '빅 베어'와 마찬가지로 접근해서 기술을 거는 것과 던지기 기술이 뛰어나다. 그러나 적이 주위를 맴돌면, 잡기가 조금 힘들지도…

대쉬 2단 엎어치기

먼저 상대방에게 접근을 해 잡는다

상대방을 꽉 잡은후 엎어치기를 한다

← 로 저축해서 →+B나 D

크게 잡아 떨어뜨리기

근거리에서 상대를 잡아서 점프

수직으로 떨어져 상대를 지면에 찍는다

↓ 로 저축해서 ↑+A나 C

센베 손등검

상대와의 거리를 좁히는데 유효한 기술

← 로 저축해서 →+A나 C

대쉬 2단 엎어치기는 상대의 방심을 틈타 접근해서 던지는 기술이기 때문에 사용 방법에 따라 유효하게 사용할 수 있다. "크게 잡아 떨어뜨리기"는 완벽하게 접근이 안되면, 사용할 수 없기 때문에 주의해야 한다. "센베 손등검"은 연속해서 사용이 가능하기 때문에 거리를 좁히기 위해서 사용한다.

필살기 이외에도 여러가지 기술이 있기 때문에 여러가지 시도를 해 보는 것이 좋다.

마이 시라누이

전작에는 없었던 여자 캐릭터가 「아랑 2」에서는 등장한다. 그녀는 대대로 전승해 내려오는 닌자의 기술을 사용한다. 야성적이고 사납지만 귀여운 모습을 하고있다. '앤디'에게 골법을 가르쳐 준 사람이 그녀의 할아버지이고 그녀와 앤디과 결혼을 한다는 소문이 있다. 그녀는 아오키하라의 나무가 많은 곳에 등장한다. 필살기로서는 "용화무", "필검인봉", 부채를 가지고 상대를 베는 "화첩선"과 특정 스테이지에서만 사용 가능한 "무사사비 춤"이 있다.

용염무

한 바퀴 회전을 하고 띠에서 나오는 불로 상대를 태운다

↓↙ ←＋A나 C

화첩선

부채를 가슴에서 상대에게 공격을 가 한다

↓↘ →＋A나 C

필살인봉

먼저 앞으로 회전을 하면서 기를 모은다

그 반동을 이용해 상대를 공격한다

← ↙↓↘ →＋B나 D

무사사비춤(특정 스테이지만 사용 가능)

먼저 앞의 라인에서부터 뒤의 라인까 지 날아서 움직인다

그리고 뒷 라인의 폴을 차서 튕겨나와

바로 앞의 라인에서 상대에게 공격을 가한다

↓로 저축해서 ↑＋C

잠깐만

어드벤처 게임의 시초

미국 캘리포니아에 당시 해커들의 선망의 대상이었던 스탠포드 AI연구소(SAIL)가 있었다. 이곳은 '엉클 존 매카시'가 1962년에 MIT를 떠나면서 설립한 곳이었다.

이 AI연구소에서 유명한 컴퓨터 게임의 한 장르가 개척되었다.

'도날드 우드'라는 AI연구소의 한 해커는 어느날 '제록스'사의 연구용 컴퓨터에서 일종의 게임을 발견했는데, 그것은 지하 감옥에서 보석을 찾는 동굴 탐험가를 주인공으로 하는 것이었다. 우드는 이 게임을 만든 '윌 크라우더'를 만나게 되고, 결국 크라우더의 게임을 대규모 모험게임(어드벤처 게임)으로 확장시키기로 합의를 보았다. 이 게임에서는 사용자 자신이 탐험가가 되어 컴퓨터를 통해 적과 싸우고 뛰어난 재치를 발휘, 장애물을 통과하여 마침내 보물을 차지한다는 것이다. 이때 게임을 하는 사람이 2단어, 즉 동사와 명사를 조합하여 컴퓨터에 명령을 내리면 컴퓨터는 그 내용에 따라 반응한다. 지금과 같이 화려한 그래픽을 지원하는 것은 아니고, 글로만 표현되는 것이었다. 예를 들어 게임을 시작하면 먼저 플레이어의 위치를 설명해주는 것부터 시작된다.

"당신은 작은 벽돌 건물 앞에 있는 길 맨 끝에 서 있읍니다. 당신 주위를 숲이 둘러 싸고 있습니다. 그 건물에서 작은 냇물이 흘러나와서 골짜기로 흘러 들어갑니다"

이 때 사용자가 GO SOUTH' 라고 명령을 내리면

"당신은 지금 숲 속에 있는 계곡에 서 있습니다. 그 옆으로는 시냇물이 바위 투성이의 바닥을 따라 요란스럽게 흘러갑니다."

또한 주인공이 살아 남기 위해서는 뛰어난 재치를 발휘해야 한다. 예를 들어 뱀을 만나면 길을 가다 잡은 새를 놓아 주어야 (PUT BIRD)만 위기를 모면할 수가 있다. 새는 뱀을 공격하고 그 틈을 타서 당신은 무사히 빠져 나올 수가 있는 것이다.

어떤 의미에서 모험게임은 컴퓨터 프로그래밍 그 자체의 상징이라 할 수 있다. 모험의 세계로 탐험해 들어가는 그 깊은 미로는 어셈블리 코드를 통해 해크를 벌이는 동안 겪게 되는 컴퓨터의 기본적이고도 애매한 단계와 너무도 비슷하다.

실제로 모험게임은 프로그래밍 만큼이나 중독성을 가지고 있다. 우드는 그 프로그램을 AI 연구소의 컴퓨터에 깔아 놓았는데 일부 해커들은 그 게임에 많은 시간을 허비했다.

훌륭한 시스템이나 프로그램과 같이 모험게임 역시 결코 완성'될 수는 없었다. 우드와 그의 친구들은 계속 게임을 수정하고, 더 많은 퍼즐적 요소와 특성을 부가시켰다.

이렇게 시작된 게임이 어드벤처 게임의 시초가 됐으며, 현재까지 게임의 중요한 장르의 하나로 발전되고 있는 것이다.

풀로 붙여주세요

보내는 분

100원 우표를 붙여주세요

받는사람

게임챔프 3

서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프______ 담당자앞

140-111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 :	**전화번호 :**
나이 세	**성별 : 남 여**
생년월일 : . . 음력·양력	**학교**(학과) : **학년 :**
게임경력 : 약 년	

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요) :

명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함

＊정기구독 신청서 정기구독기간____년____월 호부터 매월(   )부. 구독료는

____월____일 □우편대체 □온라인(농협. 국민. 제일. 신탁. 외환)무통장 입금증을 사용해 보냅니다.

· 우편대체(계좌번호) : 010025-31-1455864. 온라인 : 농협 033-01-168361

국민 822-01-0154-709. 제일 325-20-263169. 신탁 22107-2684704 이상 예금주 : 서인석

외환 105-22-00360-9 예금주 : 제우미디어 정기구독 문의 702-3211/4

☞ **입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.** ♥이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

♣통신판매 안내♣

게임챔프가 발행한 드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤퀘스트 Ⅴ, 「게임챔프」 과월호 등을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인의 무통장 입금증을 이용, 물품가격을 입금하시면 입금확인 후 개별 우송해 드리겠습니다.
많은 이용바랍니다.

드래곤볼 Z Ⅲ (값 3,900원)
드래곤퀘스트 Ⅴ (값 5,900원)
부록세트/(값 5,000원)
과월호=CD제외=(값 4,000원)

☞ 입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요.

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	매장인기 순위	구매희망 순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 15일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 9명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리며 또 1명에게는 슈퍼패미컴 1대를 드리겠습니다.

♥제일 갖고 싶은 팩 ________

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : ________________ 기종 ________________ 게임

일반 오락실용 : ________________ , ________________ 게임

게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (베스트페이스, 스페셜 기획, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진 CD	1.	2.	3.
PC엔진	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
수퍼겜보이(수퍼 알라딘보이)	1.	2.	3.
메가 CD	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. 2. 3.

♥앞으로 구매 예정인 게임은?

________________ 기종 ________________ 게임/ ________________ 기종 ________________ 게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : 기사 :

♥지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상 특급 퀴즈정답은( )

♥다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은?

①공략집(________________ 기종 ________________ 게임) ②묘수풀이집 ③기타(

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

♥「유 에프 오」출현 장소는?

______ , ______ , ______ 페이지 '유에프오' 출현!

♥이번호 '초음속 퀴즈'의 정답은?

: ________________________